PS one PS2 N-GAGE NOKIA ADVANCE

Kaina 7,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽUR... ...IAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

Nauja kaina **3,99 Lt** prenumeratoriams

2005/11 (47)

VA

PlaySt...

tema ROCKSTAR

INTERVIU SU „THE WARRIORS“ PRODIUSERIU J. BARRERA

THE WARRIORS

Genji
FIFA 06
Fahrenheit
Psychonauts
Total Overdose
Gungrave Overdose
Ultimate Spider-Man
GTA: Liberty City Stories
The Suffering: Ties That Bind

MAGIC The Gathering®
Ravnica kortos

Yu-Gi-Oh!
Skubėjimas ir taktika

UP Computer Group
ISSN 1392-9534

TURINYS

PAŠTAS 004

VERSLO NAUJIENOS 006

NAUJA KARTA 007

NAUJIENOS 007

TEMA: ROCKSTAR 011

MĖNESIO ŽAIDIMAS 025

FAHRENHEIT

RECENZIJOS 030

PSYCHONAUTS

FIFA 2006

GENJI: DAWN OF THE SAMURAI

TOTAL OVERDOSE: A GUNSLINGER'S TALE IN MEXICO

THE SUFFERING: TIES THAT BIND

GUNGRAVE: OVERDOSE

KLASIKA 052

NIGHTMARE CREATURES II

IRGI ŽAIDIMAI 054

REBELSTAR: TACTICAL COMMAND

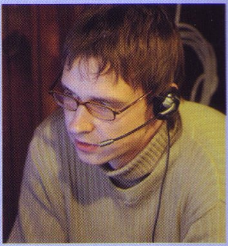
FAR CRY: INSTINCTS

PATARIMAI 059

THE INCREDIBLE HULK

STALO ŽAIDIMAI 068

SVEIKI,



Tiesiog nekantraujame pasidalinti su jumis naujausiu VA numeriu! Tokio jau senokai neturėjome. Reikėtų dar tiksliai pasiskaičiuoti ir perversti mūsų jau didelę krūvą archyvų, bet esame beveik įsitikinę, kad tiek žaidimų apžvalgos dar neturėjome. Žinoma, smarkiai stebėtis nėra ko — juk spalio ir lapkričio mėnesiai visuomet būna intensyviausi žaidimų pasauliui ir puikių hitų srautas pasipila kaip iš gausybės rago, tik spėk gaudyti, žaisti ir rašyti :). Jau dabar galime garantuoti, kad kitame, paskutiniame šių metų numeryje bus tiek pat žaidimų, jei ne dar daugiau!

Be žaidimų ši kartą didžiausią dėmesį nusprendėme skirti vienai ypatingai žaidimų kompanijai. Tikime, kad daugelis žaidėjų tikrai nudžiugs, mat jie turi išskirtinę reputaciją ir sugeba sukurti tokius žaidimus, kurie be didesnio vargo tampa metų hitais ne tik mūsų žurnale bet ir rinkoje. Taigi visos šviesos ir aplodismentai Rockstar!

Taip pat norėtume jūsų paprašyti vieno rimto dalyko. Nuo kitų metų planuojame stipriai keisti ir atnaujinti VA PlayStation žurnalą — jau senokai nesikeitėme, tad manome, kad pats laikas viską „perkratyti" ir sudėlioti šviežiai. Žinoma, kitame numeryje kaip ir kasmet bus anketa apie žurnalą ir jo skyrelius, tačiau vien tik tuo nenorime apsiriboti. Norime paprašyti tiesiog atvirai išdėlioti savo mintis ir idėjas paprastu ar elektroniniu paštu, kaip, jūsų nuomone, turėtų atrodyti VA PlayStation žurnalas. Galite rašyti viską, kas tik šaus į galvą. Tiek apie turinį: apie kokias konsoles rašyti daugiau, kurioms skirti mažiau dėmesio ar iš viso neskirti, kiek vietos skirti trumpesnėms ir ilgesnėms naujienoms, kiek perėjimams ir patarimams. Galbūt, jūsų nuomone, žaidimų apžvalgos turėtų būti trumpesnės, o gal dar ilgesnės. Taip pat jei turite kokių idėjų dėl žurnalo išorės — dydžio, formato ir apipavidalinimo, būtų įdomu, jei pasidalintumėte. Koks puslapių kiekis ir kokia kaina, jūsų manymu, būtų optimalus VA PlayStation žurnalui. Štai tokie klausimai mums labai rūpi ir kitų metų žurnalo veidą norime sukurti kartu su jumis! Laukiame laiškų! Iki susitikimo paskutinį kartą šiais metais!

Ričardas Jaščemskas

11 ROCKSTAR

25 FAHRENHEIT

Kūrėjas	Fox Interactive	Žanras	RTS
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	2003 rugpjūtis

Nelaukiamas — VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS — Laukiamas

1 Šiuo stulpeliu norime pažymėti, ar labai laukiame žaidimo, ar jis nėra toks „karštas" mūsų laukimo sąraše.

REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE.
BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.

Vyr. redaktorius: Artūras Rumiancevas
Redaktoriai: Ričardas Jaščemskas, Aleksandras Maslovas
Stilistė: Reda Lazaravičienė
Dizaineris–maketuotojas: Saulius Čereškevičius

Redakcija: Vytautas Lukaševičius, Žygimantas Kudirka, Aivaras Isajevas, Martynas Latušinskas, Mantgirdas Juozapaitis, Paulius Visockas, Jogintas Visockas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534

Spausdino AB spaustuvė „Spindulys"
Užs. Nr. 5.1056
Gedimino g.10, 44318 Kaunas.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659
tel.: +370 5 210 1520,
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt
Tiražas audituojamas

PLIUSAI & MINUSAI

1
+ *Gilus, prasmingas, gerai pateiktas siužetas.*
+ *Dar viena puiki priežastis padrebinti kinkas.*
+ *Galimybė pamatyti narkomano vizijas nežalojant savo sveikatos.*
– *Būtinybė dėl kokio prakeikto rakto grįžti visą kelią atgal.*
– *Pernelyg maža tikimybė rakto paiešką pradėti nuo teisingos patalpos.*
– *Nenustojantys iš tų pačių vietų daugintis monstrai.*

2 **ĮDOMUMAS 75**
Ne vienas režimas, dinamiškos misijos — veiksmo užtektinai.

3 **GARSAS 92**
Tarsi stovėtum prie tikro stalo.

4 **MUZIKA 33**
Tiesiai iš filmų apie Amerikos karų didvyrius.

5 **GRAFIKA 44**
3D taikiniai, ir dar juda!

6 **VALDYMAS 66**
Na, čia jau nieko nepagadinsi. Standartas.

7 **IŠVADA**
Savo užbaigtu siužetu žavintis, bet neužbaigtu „geimplėjumi" atstumiantis žaidimas. Vis dėlto įdomus kąsnelis šiandieninėje žaidimų rinkoje...

8 **SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 72 9

1 Prie kiekvieno žaidimo įvertinimo išskirtos kelios teigiamos ir neigiamos savybės.

2 Vertiname žaidimo siužeto (arba įdomumo) gilumą, savitumą, kuriuo žaidimas sugeba įtraukti.

3 Vertinamas žaidimo garso efektų stiprumas, įvairovė ir kokybė. Taip pat veikėjų įgarsinimas.

4 Vertinamas žaidimo garso takelis, muzikos kokybė ir jos pritaikymas.

5 Vertinama žaidimo vaizdų, animacijos, spec. efektų kokybė, stilius ir įvairovė.

6 Vertinamas valdymo patogumas, efektyvumas, sudėtingumas, taip pat kameros darbas.

7 Pateikiama trumpa išvada apie žaidimą, bendras įspūdis.

8 Jei žaidimas turi kelis sudėtingumo lygius, vertiname pagal *Normal* režimą, jei ne — bendrą sudėtingumą.

9 Galutinis žaidimo įvertinimas nesusijęs su kitais vertinimais ir atspindi bendrą žaidimo kokybę.

DUK

Ar yra sukurti PSone skirti žaidimai: NFS Underground, Rivals, Toca Race Driver 2, Midnight Club 3: Dub Edition, Tony Hawk's Underground 2: Remix?
Darius, Joniškis
Atsiprašome už „suvėlimą" tope – vietoje PSone įdėjome ir toliau dėsime PSP topą, tačiau nepakeitėme užrašo. Jokių naujų žaidimų, deja, PSone nėra ir nebus sukurta.

Ar galima šį kuponą siųsti kartu su „žaidimai.com" kuponu? Siunčiau ten pat.
Karolis, Vilnius
Galima.

Gal galite pasakyti koks per visą žaidimų istoriją pats pelningiausias žaidimas?
Arūnas, Panevėžys
The Sims serija.

Kur galima įsigyti seniau išleistus VA Playstation žurnalo numerius?
Pavelas
Šiuo metu bandome įgyvendinti vieną senų žurnalų platinimo idėją, žiūrėsime ar pavyks. Jei pavyks, būtinai pranešime.

Ne už kalnų ir VA gimtadienis, ar planuojate kažką ypatingo? Ar tiesa, jog Soul Calibur 3 išeis išskirtinai tik PS2 konsolei?
Jevgenijus, Švenčionys
Apie rimtąjį jubiliejų žinome, laukiame, ką nors įdomaus tikrai paruošime ;). Tiesa, Soul Calibur 3 šį kartą yra sukurtas tik PS2.

Nuo kada Lietuvoje bus galima nusipirkti PalyStation3?
Tomas, Vilnius
Kol kas jokių detalių dėl konsolės starto aplamai nepaskelbta.

Gal galite paaiškinti kaip žaisti tuos stalo žaidimus? Kokios jų taisyklės?
Tomas, Vilnius
Na, išsamiai paaiškinti viską nuo pradžių iki galo žurnale tikrai sudėtinga. Nuodugniai taisyklės būna paaiškintos prie startinių šių žaidimų pakuočių. O geriausia tai tiesiog nueiti į vieną iš žaidimo klubų ir viską pamatyti ir sužinoti gyvai.

DRAGON QUEST VIII ŠVENČIA PERGALĘ

Japonų asociacija CESA (Computer Entertainment Supplier's Association), garsios parodos Tokyo Game Show organizatorė, jau devintą kartą paskelbė eilinius savo įkurtos žaidybinės premijos nugalėtojus. 2005-ųjų metų didįjį prizą gavo kompanijų Square Enix ir Level 5 projektas Dragon Quest VIII (PS2), taip pat jis buvo apdovanotas už didžiausius pardavimus. Kitose nominacijose: Gran Turismo 4, Dynasty Warriors 5, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Winning Eleven 8 ir dar daugiau kaip dešimt projektų, kurių pavadinimai vargu ar ką nors pasakytų mums, europiečiams. Amerikiečių žaidimų gamybos pasiekimai buvo įvertinti Global Awards kategorijoje, kur vieną iš prizų gavo šaudyklė Halo 2 iš Microsoft. Visose nominacijose buvo įvertinami žaidimai, kurie pasirodė nuo 2004-ųjų metų balandžio 1 iki 2005-ųjų kovo 31.

VIDEO ŽAIDIMAI NEPAVOJINGI SVEIKATAI

Ginčai apie neigiamą video žaidimų įtaką žmogaus organizmui ir psichikai tikriausiai niekada nesiliaus. Eilinį kartą žengdama į šią aštrią diskusiją, pramoginio programinio aprūpinimo gamintojų Asociacija (ESA) pristatė iš karto kelių nepriklausomų tyrimų rezultatus, ir visi jie, keista, liudija viena — kad žaidimai ne tik nėra kenksmingi sveikatai, jie dar ir naudingi. Du iš keturių tyrimų buvo skirti su prievarta ir agresija susijusiems klausimams ir abu įrodė, kad jokio ryšio tarp agresyvaus elgesio virtualiame ir realiame pasaulyje nėra. Mokslininkai taip pat įrodė, kad žaidėjų puiki reakcija, jie greičiau susivokia naujoje situacijoje, o dar vienas tyrimas parodė teigiamą interaktyvių pramogų įtaką ligonių reabilitacijos procesui.

SEGA SAMMY INVESTUOJA Į ANIMACIJĄ

Neseniai įkurta kompanija Sega Sammy padidino savo dalį japonų animacinėje studijoje TMS Entertainment nuo 35 procentų iki 51 procento, faktiškai pavertė ją savo padaliniu. Sandėrio suma sudarė 51 milijardą jenų. Pranešama, kad naujai įsigyta kompanija kurs animacinius filmukus Sega intelektualios žaidybinės nuosavybės pagrindu.

Verta paminėti, kad padidėjusį susidomėjimą kompiuterine animacija demonstruoja ir kompanijos JAV padalinys. Beveik prieš mėnesį buvo paskelbta apie specialaus vidinio padalinio CG-animacijai savo žaidimams kurti atidarymą. Šį žingsnį vadovybė paaiškino grafikos kūrimo proceso pabrangimu pereinant į naująją konsolių kartą.

KOEI ATEINA Į KANADĄ

Japonų leidėjas ir kūrėjas Koei, Vakaruose žinomas kaip Dynasty Warriors frančizės autorius, skelbia apie naujos kūrėjų studijos Toronto mieste (Kanada) atidarymą. Šiuo metu ten esanti komanda iš 30 žmonių jau pradėjo darbuotis iškart su dviem projektais PlayStation 3 konsolei, kurių vienas, Fatal Inertia, bus startiniame konsolės žadimų sąraše. Per artimiausius keletą metų naujo padalinio personalą planuojama padidinti iki 150-200 darbuotojų, laimei, tą lengvai leis padaryti šalyje egzistuojančios žaidimų kūrimo edukacinės programos. Ši studija turėtų tapti pagrindiniu Koei bastionu šturmuojant pasaulio žaidimų rinkas.

FOX PRIEŠ ŽMONIJĄ

Kino kompanija Fox įsigijo teises puikaus veiksmo žaidimo Destroy All Humans! (PlayStation 2, Xbox) ekranizacijai, kuris buvo kuriamas pagal klasikinius filmus apie tai, kaip ateiviai užgrobia Žemę. Dar daugiau, studijos Pandemic projekto motyvais planuojama sukurti ne meninį filmą, kaip paprastai būna tokiais atvejais, o humoristinį kompiuterinės animacijos TV serialą. Visų smulkmenų kol kas nežinome, bet greičiausiai žiūrovų lauks nauji priešiškai nusiteikusio ateivio Crypto Sporidium 137 nuotykiai, kuris su malonumu ir aštriais komentarais naikins planetos gyventojus. Visa tai jis atliks įvairiausių hi-tech ginklų ir savo paranormalių gabumų pagalba. Kita vertus, žaidimo fanams džiūgauti kol kas ankstoka — 2003-aisiais metais ta pati Fox pasirašė kontraktą su Will'u Wright'u dėl The Sims adaptacijos, bet apie šį TV projektą iki šiol nieko negirdėti.

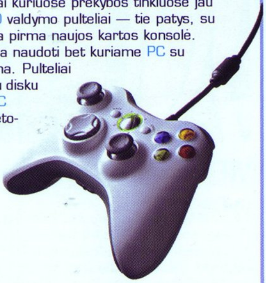
SONY ATNAUJINA SAVO PRODUKCIJĄ

Kompanija Sony paskelbė, kad išleis Europoje naują savo kišeninės konsolės PSP komplektą, kuris vadinsis Giga Pack. Jo pagrindinis skirtumas nuo standartinės komplektacijos — 1 Gb talpos Memory Stick Pro Duo atminties kortelė, pakeisianti 32 Mb analogą. Taip pat konsolė bus komplektuojama su specialiu stovu, leidžiančiu žiūrėti videofilmus be rankų. Giga Pack kainuos 299.99 eurus arba 214.99 svarus sterlingų, o parduodami naujieji komplektai bus jau greitai — lapkričio 28 dieną.

Taip pat buvo paskelbta apie naujos PlayStation 2 konsolės versijos greitą pasirodymą — jos slim variantas bus leidžiamas naujos spalvos korpusu, Satin Silver (SCPH-75000). Keista, šis populiarios konsolės variantas nebus derinamas su daugiau kaip 7 šiuolaikiniais žaidimais ir su 40 Psone projektų. Parduodama nauja konsolė jau kitą mėnesį, o jos kainą nustatys patys importuotojai.

Xbox 360 jau parduodamas. Dalimis

Iki konsolės Xbox 360 starto lieka dar daugiau kaip mėnuo, tačiau šiokios tokios periferijos JAV parduotuvėse jau galima įsigyti. Be garsių anonsų kai kuriuose prekybos tinkluose jau pasirodė laidiniai Xbox 360 valdymo pulteliai — tie patys, su kuriais bus komplektuojama pirma naujos kartos konsolė. Pasirodo, juos laisvai galima naudoti bet kuriame PC su Windows operacinė sistema. Pulteliai komplektuojami instaliaciniu disku su draiveriais, bet tai tik PC vartotojams; konsolės turėtojams pakaks įkišti jį į atitinkamą lizdą. Microsoft atstovų manymu, toks universalus pultelis atneš didelę naudą industrijai, tarkim, jis palengvins multiplatforminių žaidimų kūrimą. Naujos kartos valdymo pultelio kaina $39.99.



PS3 turės problemų su "klasika"

Kompanijos Sony atstovai vėl iškėlė savo naujos kartos konsolės PlayStation 3 suderinamumo su senesniais žaidimais problemą. Dar visai neseniai mes buvome įsitikinę, kad ji be jokių problemų galės atkurti visus PSone ir PS2 diskus. Šis momentas dažnai buvo pabrėžiamas naujos platformos prezentacijose, nes dėl to jos žaidimų biblioteka labai išsiplečia.

Tačiau paaiškėjo, kad ne viskas taip paprasta. Neseniai pasirodė pranešimai apie naujo PS2 modelio (slim, leidžiamas tik Japonijoje) nepilną suderinamumą su keliomis dešimtimis PSone žaidimų ir devyniais „gimtaisiais" projektais. Savaime suprantama, nedelsiant iškilo abejonių dėl PS3 suderinamumo: jeigu net nauja PS2 susiduria su problemomis, ką jau kalbėti apie visiškai kitą platformą? Pasirodo, visuomenės baimė pasitvirtino. Kaip pareiškė Sony atstovai, PS3 tikrai nebus 100 procentų suderinama su senesne medžiaga, nors kompanija ir daro viską, kad žaidėjai galėtų žaisti kaip įmanoma didesnį senų žaidimų kiekį.

Apie Revolution daugiau jokių naujienų?

Tuo tarpu, kai Microsoft ir Sony rengia aktyvias savo būsimų žaidimų sistemų propagandines kampanijas ypač pažymėdami gigahercinius CPU raumenis ir poligonines GPU galimybes, Nintendo ketina išlikti nuošalyje nuo tokių PR–batalijų, kukliai pareikšdama, kad bet koks jos Revolution konsolės techninių duomenų paskelbimas būtų „nekorektiškas". Sprendžiant iš kompanijos europietiško padalinio marketingo direktoriaus Jimo Merricko pareiškimo, mes iš viso galime neišvysti oficialių šios konsolės techninių duomenų. Aišku, tai nereiškia, kad konsolės specifikacijos niekada netaps vieša informacija, tačiau akcentuoti to Nintendo tikrai neketina. Greičiausiai ji „statys" ant originalių „geimplėjaus" sprendimų, kurie tampa įmanomi unikalaus Revolution valdymo pultelio dėka. Tačiau visiškai išvengti palyginimo su konkurentais nepavyks — tas pats Merrickas patikino visuomenę, kad ypatingų skirtumų žaidimų grafikoje tarp PlayStation 3, Xbox 360 ir Revolution pastebima nebus.

Halo su kumščiais

Ar žinote, kad genetiškai modifikuoti kareiviai iš superblockbuster'io Halo gali puikiai kariauti ne tik naudodamiesi įvairiais futuristiniais ginklais, bet ir rankomis bei kojomis? Norėdamos tai įrodyti, kompanijos Tecmo ir Bungie įdės į populiarių muštynių Dead or Alive ketvirtąją dalį paslėptą bonusinį kovotoją, kurio apranga primins garsaus Master Chiefo rūbus. Iš karto paminėsime, kad po šarvuotu kostiumu slėpsis ne pats vadas, o jauna mergina kodiniu pavadinimu Spartan–458. Be to, kūrėjai rengia specialią slaptą mūšių areną Halo visatos stiliuje. Naujas žaidimas kuriamas ekskliuzyviai Xbox 360 konsolei ir greičiausiai bus baigtas iki jos starto.

Kas bus po Cell

Sony, neseniai nustebinusi pasaulį naujovišku Cell procesoriumi, sukurtu bendradarbiaujant su Toshiba ir IBM kompanijomis, neketina mažinti apsukų. Artimiausi japonų inžinierių planai — miniatiūrinės šio procesoriaus versijos sukūrimas, kad naudotų jį kišeniniuose įtaisuose — mobiliuosiuose telefonuose ir konsolėse. Patys drąsiausi spėjimai apie galimą naujo MicroCell panaudojimo sritį — PlayStation Portable 2. Nors iš tikrųjų jokios oficialios informacijos nėra, o kiek labiau realūs analitikai mano, kad tokį procesorių galima bus naudoti pažangiuose multimedia telefonuose, tarkim, neseniai išleistame Walkman W800i, kuris buvo sukurtas kartu su kompanija Ericsson.

17 ateities žaidimų

Reuters agentūra praneša, kad kompanijos Take–Two ir Activision anonsavo net 9 projektus, kurie tikrai įeis į startinę pirmosios naujos kartos konsolės Xbox 360 liniją. Sporto gerbėjai apsidžiaugs išvydę tokius garsių Take–Two franšizių atstovus: NBA 2K6, NHL 2K6, Top Spin 2 ir Amped 3. Prie jų prisijungs ir labai lauktas fantasy RPG žaidimas Elder Scrolls 4: Oblivion. Activision — antrasis svarbus leidėjas — palaikys būsimą konsolę tokiais blockbuster'iais: Antrojo Pasaulinio Karo laikų autentiška šaudyklė Call of Duty 2, veiksmo žaidimu Quake 4, eiliniu Tony Hawk's American Wasteland, nauju kaubojišku projektu Gun.

Šiuo metu startinę liniją sudaro 17 projektų:

Electronic Arts
Madden NFL 06
NBA Live 06
Tiger Woods PGA Tour 06
FIFA 06
Need for Speed Most Wanted

Activision
Tony Hawk's American Wasteland
Gun
Call of Duty 2
Quake 4

Microsoft
Project Gotham Racing 3
Kameo: Elements of Power
Perfect Dark Zero

Take–Two
The Elder Scrolls 4: Oblivion
NBA 2K6
NHL 2K6
Top Spin 2
Amped 3

ŽVĖRIŠKOS LENKTYNĖS

Suomių kūrėjų kompanija *Bugbear Entertainment* pasidalino informacija apie auto simuliatoriaus *FlatOut* tęsinį, apie kurio kūrimą tapo žinoma dar šių metų liepą. Tikriausiai pamenate, kad pagrindiniais originalaus žaidimo skiriamaisiais bruožais buvo reali fizika, aukštas aplinkos interaktyvumas ir žiaurōki mini žaidimai su vairuotoju. *FlatOut 2* rengiasi pratęsti geriausias savo pirmtako tradicijas: pagerintas varikliukas *Crash True* dabar dar „tikroviškiau" apskaičiuos žiaurius mašinos ir aplinkos tarpusavio santykius (kiekvienoje trasoje dabar bus daugiau kaip 2000 „aktyvių" objektų), laukiama dar žiauresnių skrydžių per priekinį stiklą praplėstame *Rag Doll* režime, žadama galimybė patirti visa tai keliese, per *multiplayer* (iki 8 žaidėjų). Projekto pasirodymas numatomas *PC*, *Xbox* ir *PlayStation 2* kitų metų viduryje, išleis jį kompanija *VU Games*.

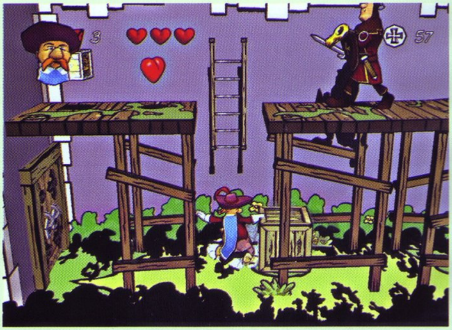
ORIGINALUS SEGA RALLY PS2

Sega Rally 2006 pasirodo Japonijoje kitų metų sausio 12. Sužinojome, kad tuo pat metu bus pradėti ir paslaptingo vairo *GT Force Pro For Sega Rally* iš kompanijos Logitech pardavimai. Įrenginių tiražas bus labai ribotas.

Tačiau tuo skanumynų, susijusių su šio žaidimo pasirodymu, sąrašas nesibaigia. Iš leidėjui artimų šaltinių sužinojome, kad visa pirmoji žaidimo partija bus komplektuojama su originaliu *Sega Rally Championship* žaidimu, perkeltu iš arkadų. Žaidėjai gaus dar vieną progą išbandyti savo jėgas visaverčiame čempionate, praktikos režime arba susirungti su draugais.

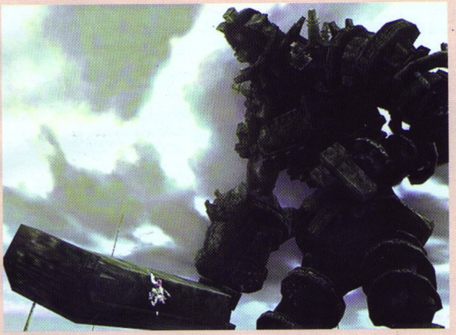
VIENAS UŽ VISUS

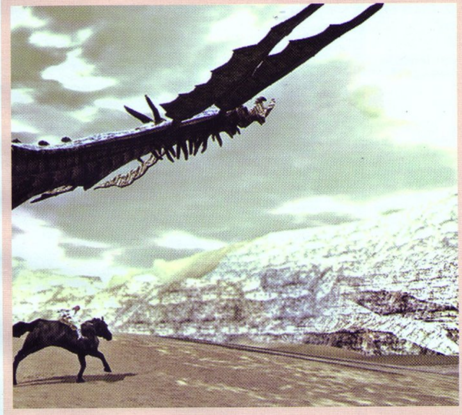
Jauna švedų leidybinė kūrybinė kompanija *Legendo Entertainment* oficialiai anonsavo arkadinį žaidimą *The Three Musketeers*, kuris taps pirmuoju žaidimu Aleksandro Diuma nuotykinių romanų pagrindu. Tačiau su knygų siužetu naujasis žaidimas neturės nieko bendro. Gerojo ėdrūno Porto vaidmenyje mums teks ieškoti savo draugų Ato, Aramiso ir D'Artanjano, kuriuos pagrobė iš „Raudonojo Balandžio" viešbučio klastingas grafas Xavier'as ir jo ištikimas tarnas Orsinis. Drąsaus muškietininko laukia daugiau kaip 200 lokacijų (milžiniškos pilys, neįžengiami miškai, šiurpūs požemiai), kur jam teks bėgioti, šokinėti ir kovoti, ieškoti gudrių spąstų ir spręsti galvosūkius. *The Three Musketeers* bus trimatis, komiksų stiliumi sukurtas žaidimas. *PC* platformoje projektas pasirodys šių metų pabaigoje, konsolėse — tik kitais metais.



SEMAS FIŠERIS SUGRĮŽTA!

Kompanija Ubisoft oficialiai anonsavo naują stealth veiksmo žaidimo *Splinter Cell* dalį. Projekto darbinis pavadinimas nesudėtingas — *Splinter Cell 4*, o pasirodyti jis turėtų kitų metų rudenį šios ir naujos kartos konsolėse, *PC* platformoje. Kūrėjai žada nustebinti žaidėjus originaliu „geimplėjumi", naujomis įdomiomis teritorijomis šnipinėjimams ir juos motyvuojančia kvapą gniaužiančia istorija. Deja, apie tai, ką konkrečiai siūlo žaidimo autoriai, pranešimas spaudai nutylі, o neseniai atidaryta žaidimo svetainė po trumpo klipo ir registracijos procedūros siūlo sulaukti lapkričio.





KITAS ICO — PS3

Japonijos ir Šiaurės Amerikos žaidybinio meno gerbėjai neseniai gavo puikią ir, reikia pasakyti, ilgai lauktą dovaną iš kompanijos *Sony* — nuotykių žaidimą *Shadow of the Colossus*, sukurtą ekskliuzyviai *PlayStation 2* konsolei (Europoje žaidimas pasirodys vasario mėnesį). Tai yra dvasinis garsaus *ICO* projekto (2001-ieji metai) paveldėtojas. Naujas dirbinys, kurio bet kuriame klipe lengvai nuspėjamas *ICO* stilius, skirtas berniukui, kuris kovoja už savo meilę, tik šį kartą jam teks tą daryti su 16 tikrai milžiniškų monstrų — reikia surasti kiekvieno Achilo kulną ir smogti jį magišku kardu arba strėle.

Pabaigęs *Shadow of the Colossus*, šio projekto režisierius ir *ICO* kūrėjas Fumito Ueda, duodamas interviu žurnalui *Dengeki Playstation*, pareiškė, kad kitas jo žaidimas bus skirtas jau PlayStation 3 konsolei. Jo žodžiais, konceptas, kuris savo galingumu galėtų būti prilygintas dviem ankstesniems, kol kas nesugalvotas, dėl to naujo projekto kūrimui greičiausiai prireiks kur kas daugiau laiko. Be to, Fumito prisipažino, kad jam būtų labai įdomu pagaminti ką nors *PSP* konsolei, eksperimentuoti su grafika, pavyzdžiui, išbandyti animacinį stilių. Užgniaužę kvapą stebėsime įvykius toliau.

KOMIŠKI FUTBOLININKAI SUGRĮŽTA

Kompanija *Codemasters* anonsavo legendinio arkadinio futbolo *Sensible Soccer* perdirbinį. Naujas žaidimas bus 3D, su laisvai judančia kamera, originalų animacinį stilių užtikrins *cel-shading* technologija, o įmuštų įvarčių kiekis kaip ir anksčiau bus išreiškiamas dviženkliu skaičiumi. Žaidėjams teks susirungti net 50 kūrėjų parengtų turnyrų; specialiai tiems, kam to pasirodys mažoka arba kas panorės visko sukurti pats, siūlomas specialus režimas, kuriame bus galima sukurti savo lygas, čempionatus, taures ir taisykles. O kad virtualūs futbolininkai nuobodžiautų, autoriai žada daugiau nei 100 *bonusų* ir *upgrade'ų*, net įvairiausių humoristinių žaidimo derinimų, pavyzdžiui, galimybę aprengti savo komandos narius smokingais.

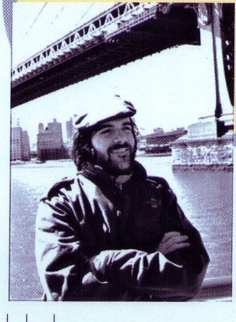
Kūrimo procesą prižiūri Jon Hare — originalaus žaidimo dizaineris ir prodiuseris, kurio kompanija *Tower Studios* neseniai išleido žaidimo versiją mobiliesiems telefonams. Atnaujintas *Sensible Soccer* pasirodys *PC*, *PlayStation 2* ir *Xbox* (ir mobiliajame variante) kitų metų antrame ketvirtyje.

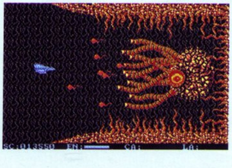
Idėją papasakoti apie šią ypatingą žaidimų kompaniją seniai brandinome ir dabar galiausiai turime puikią progą plačiau susipažinti su garsiosiomis žaidimų „roko žvaigždėmis", prisiminti jų istoriją, sužinoti apie naujausią žaidimą tiesiai iš kūrėjų lūpų ir kartu paskaityti mūsų įspūdžius apie jį bei peržvelgti porą anonsų. Važiuojam!

Rockstar šeima

Nuosekliai papasakoti apie kompanijos susikūrimą, formavimąsi ir istoriją yra sudėtinga, mat *Rockstar* sudaryta iš daugelio skirtingų, po įvairius pasaulio kampus išsimėčiusių kompanijų, kurios buvo perpirktos ir pervadintos *Rockstar* padaliniais.

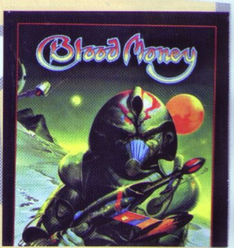
Pagrindinė kompanija *Rockstar Games*, priklausanti *Take 2 Interactive* leidėjui, buvo įkurta 1999–aisiais metais. Jos tikslas ir buvo leisti išskirtinius, specialiai jaunimui kurtus žaidimus. *Rockstar* prezidentu buvo paskirtas *Take 2* viceprezidentas kūrybai Sam Houser. Jis, siekdamas suburti tinkamą komandą išleisti netipiškiems žaidimams (na, netipiškiems tuo metu, dabartinę situaciją puikiai žinome), surinko žmones iš pačių įvairiausių sričių. Į žaidimų kūrybos sritį atėjo naktinių klubų steigėjai, įrašų studijų savininkai, reklamų bei video klipų kūrėjai. „Mes norime pakeisti žiniasklaidos požiūrį į žaidimų industriją ir suteikti jai daugiau asmenybės bruožų, kas iki šiol buvo priešingai", — kalbėjo Houser, tapęs *Rockstar Games* prezidentu. Ką ši kompanija sugebėjo pasiekti, aiškiai matome, tad toks netradicinis ir rizikingas sprendimas renkant komandą išties pasiteisino.

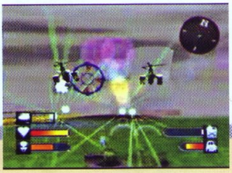


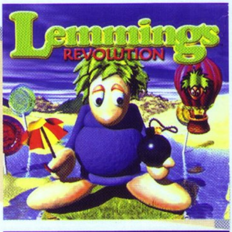


Tačiau tikroji Rockstar istorija, tiksliau, mūsų žinomas jos vaizdas labiausiai susijęs su vienu jos padaliniu — *Rockstar North*. *Rockstar North* — tai 2002–aisiais metais perpirkta studija *DMA Design*, tie patys piktieji genijai, padovanoję žaidimų pasauliui *Grand Theft Auto* idėją ir žaidimus. Apie šią kompaniją ir jos veiklą truputį plačiau.

DMA Design buvo įkurta dar devintojo dešimtmečio pabaigoje, jos įkūrėju tapo Dave Jones. Įdomi yra kompanijos pavadinimo istorija. Jis paimtas iš senojo kompiuterio *Amiga* programavimo žinyno tiesiog todėl, kad šauniai skambėjo ir nieko nereiškė. Vėliau šiems inicialams buvo priskirta labai įdomi reikšmė — *Direct Mind Access*, o oficialiai prilipdyta dar įdomesnė — *Doesn't Mean Anything* :). Jau patys pirmieji *DMA* darbai buvo sėkmingi. *Menace* ir *Blood Money* — dvi slenkančios kosminės šaudyklės sulaukė tiek kritikų, tiek žaidėjų dėmesio dėl aukštos kokybės ir labai žudančio sunkumo lygio. Tačiau į didžiąją visuomenę *DMA Design* išsiveržė su žaidimu... Lemmings! Įsivaizduojate,







Lemmings ir *GTA*, labai panašu :). Žaidimas iki šiol įvairiausiomis versijomis yra parduotas daugiau kaip 20 milijonų tiražu. Kompanija ne vienerius metus praleido prie šios frančizės, vėliau leido kurti kitoms studijoms. *DMA* taip pat bandė įvairius kitus žanrus: lenktynes, auto kovas. Ypatingu jos projektu tapo *Body Harvest* žaidimas, skirtas tuo metu būsimai *Nintendo 64* konsolei. Nintendo reikalavimai buvo labai įvairūs, *DMA* turėjo sukurti ne tik lenktynes, bet ir bent minimalią vaidmenų sistemą, siužeto vystymą, kad žaidimas patiktų Japonijos publikai. Po ilgų atidėliojimų ir kaitaliojimų šio žaidimo *DMA* taip ir nepabaigė, ji perleido *Midway* studijai. Tačiau patys šios idėjos neatsisakė ir ją pakeitė sukūrė ne ką kita, o *Grand Theft Auto*. Na, šios serijos istorijos smulkiai pasakoti, tikime, nereikia, tačiau vis tiek norime ją prisiminti ir pasakojame čia pat atskirai. Reikia tik paminėti, kad *DMA Design / Rockstar North* iki šiol išlieka pagrindine varomąja visos *Rockstar* šeimos jėga (*GTA* ir *Manhunt* žaidimai). O kol kas tęsiame apie kitus *Rockstar* padalinius.

Rockstar San Diego (buvusi *Angel* Studija) — „lenktyninis“ studijos padalinys, atsakingas už visą *Midnight Club* žaidimų seriją. Taip pat ši studija eksperimentavo su vesterno žanru žaidime *Red Dead Revolver*.

Net trys *Rockstar* padaliniai yra Kanadoje, ko gero, populiariausioje šiuo metu žaidimų kūrėjams šalyje. *Rockstar Canada — Max Payne PS2* versijos ir *Oni PS2* versijos kūrėjai. *Rockstar Toronto — The Warriors* kūrėjai. *Rockstar Vancouver* (buvusi *Barking Dog Studios*) — būsimojo žaidimo *Bully* kūrėjai (plačiau apie šį naują kontraversišką darbą skaitykite toliau temoje).

Rockstar Leeds (buvusi *Mobius Entertainment*) — naujausia šeimos narė, prijungta tik praėjusiais metais. Bent kol kas tai *Rockstar PSP* padalinys, sukūręs *GTA: Liberty City Stories* ir *Midnight Club 3: DUB Edition PSP* versiją.

DMA Design

Grand Theft Auto istorija

Grand Theft Auto — trys žodžiai, kuriuos puikiai žino ir ištarti moka net angliškai nekalbantys vaikai. *GTA* — trijų raidžių derinys, kuris talpina šmaikštumą, laisvę, stiprybę, drąsą, nusikalstamumą, agresiją ir t. t. *GTA* serijos žaidimus nuo pat jų pradžios bando uždrausti įvairios politinės jėgos, tačiau panašu, jog tam išsipildyti nelemta — kai kurios akademijos jau dabar bando studijuoti, kas yra šiame žaidime, kad jis gali suvienyti beveik viso pasaulio kompiuterinių žaidimų mėgėjus. Mes, žinoma, ne sykį jau kalbėjome apie daugumą *Grand Theft Auto* serijos žaidimų, todėl dabar tik labai trumpai priminsime visą istoriją. Atsipalaiduokite ir skaitykite — tai jums primins, ką išgyvenote su kiekvienu *Grand Theft Auto* žaidimu.

Beje, populiarumas bei išskirtinės žaidimo savybės nulėmė, jog *Grand Theft Auto* logotipas bei vardas yra vienas populiariausių produkcijos brendų visame pasaulyje. Milijonai parduotų kopijų, begalė įvairiausių prizų, įvertinimų bei nominacijų — visi šie požymiai būdingi kiekvienam *Grand Theft Auto* serijos žaidimui. O juk viskas prasidėjo taip seniai... Ir kas galėjo pagalvoti, jog iš paprasčiausio 2D žaidimo išaugs toks „monstras“?!

VISA KO PRADŽIA

GRAND THEFT AUTO (PC, PS)
IŠLEISTAS: 1998 M.

Originalusis *Grand Theft Auto* žaidimas taip ir vadinosi — tiesiog *Grand Theft Auto*. Pirmiausiai AK valdose pasirodęs žaidimas, atrodo, neturėjo jokių šansų — tais laikais jau nieko nebūtum nustebinęs su senamadiškai atrodančia 2D grafika, kuri kulkas „parodydavo“ kaip greitai judančius taškus. Daug kas net ieškojo panašumų su 8 bitų *Nintendo* konsolėmis! Jokios kalbos, jokių specialiųjų efektų (žinoma, jeigu neminėsime labai juokingai atrodančių nužudytųjų „žmonių“, kurie, tiesa, panašesni į kraujo pripildytas gumines lėles. Visi veikėjai, su kuriais tekdavo kalbėtis, kalbėjo panašiai kaip

populiarieji *Sims'ai* — balsas panašėjo į prastos kokybės audio kasetės perklausą.

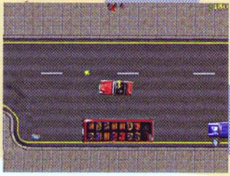
Tačiau žaidime buvo galima aptikti labai daug „savo“. Begalė skirtingų automobilių, kurie skyrėsi greičiais bei savo savybėmis. Kai kurie sportiniai automobiliai galėjo pasiekti net 5 kartus didesnį greitį už lėčiausius sunkvežimius, o tai, žinoma, suteikė laisvės mūsų pasirinkimui kontroliuoti žaidimo istoriją. Skirtingose mašinose skambėdavo skirtinga muzika, nes *Grand Theft Auto* buvo turbūt vienas pirmųjų žaidimų, kurie sugalvojo muzikiniam fonui padovanoti realaus radijo prototipą — juk daug smagiau, kai klausaisi tikro radijo, o ne žaidimo diske įrašytų muzikinių takelių. Šmaikštu? Taip, ypač, kai nugvelbi kieno nors „pikapą“ ir pradedi klausytis *country* stiliaus muzikos.

Kas sužavėjo milijonus kompiuterinių žaidimų gerbėjų visame pasaulyje?! Turbūt niekada nesibaigiančio žaidimo jausmas, tiesa? Juk mes galėjome lakstyti po bet kurį iš trijų didžiausių miestų ir ieškoti bet ko: mašinų, žmonių, paslėptų ginklų... Kriminalinės misijos, kurias buvo galima „pasiimti“ prie stacionarių lauko telefonų, tebuvo dalis žaidimo —

visa kita susikurdavome patys. Vienintele „juodąja avimi“ galėjo tapti tai, kad nebuvo išsaugojimo sistemos — mums reikėjo apsišarvuoti kantrybe ir bandyti daug ką vis iš naujo. Tačiau ar buvo verta? Ir dar kaip...

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969 (PC, PS) IŠLEISTAS: 1999 M.

Kai nebeliko nė vieno, nieko negirdėjusio apie Grand Theft Auto, *Rockstar* išleido tarsi tam tikrą papildymą — *GTA* Londono mieste. Grafika išliko tokia pat, išsaugojimų dar nebuvo, tad vienintelis didesnis pasikeitimas galėtų būti įvardintas važiavimas kairiąja kelio dalimi. Ir viskas? Hm, na taip...



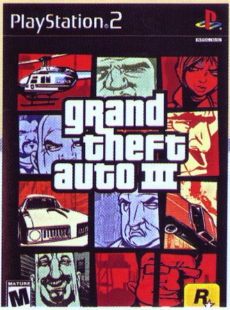
GRAND THEFT AUTO 2 (PC, PS, DC) IŠLEISTAS: 1999 M.

Šis *Grand Theft Auto* serijos žaidimas įnešė kiek naujų vėjų — grafika atrodė kiek geriau, o žaidimui žavesio suteikė ir kelių

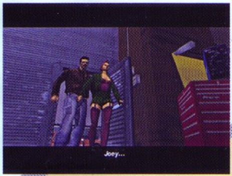
gaujų idėja. Įveikdamas pagrindines misijas galėjai atrakinti įvairias šalutines misijas, dėl kurių, tiesa, tapdavai vienos ar kitos gaujos priešu. Ir jeigu netyčia užklystum į priešiškos gaujos teritoriją, į tave gangsteriai pradėtų šaudyti net gatvėje. Atsirado galimybė tobulinti ginklus bei automobilius, pridėti jiems specialių ginklų. Bet ypatingai didelių skirtumų tarp visų šių trijų (nuo pačios pradžios) žaidimų beveik nebuvo. Renki taškus, atrakini kitus miestus ir t. t. Žaidėjams teko laukti *Grand Theft Auto III*, nes tik šis žaidimas įvykdė revoliuciją.

GRAND THEFT AUTO III (PC, PS2, XB) IŠLEISTAS: 2001 M.

Didžiausias naujojo *Grand Theft Auto III* ir ankstesnių *GTA* serijos žaidimų skirtumas buvo naujasis 3D grafikos variklis, kuris leido žaidimą perkelti ir į *PS2* gretas. Šis pakeitimas leido pasijusti kaip



realiame pasaulyje, kur galėjome daryti, ką tik norime. Žmonės, į kuriuos šaudėme, nebeatrodė kaip dideli vabalai, o veikėją galėjome stebėti net automobilyje. Veikėjas iškeldavo ranką, kai prie jo privažiuodavo koks automobilis — jo vairuotojui turbūt atrodė, kad mes tik sveikinamės, tačiau viskas apsiversdavo aukštyn kojomis, kai jis labai greitai likdavo „ant ledo“. Vogti automobilius vidury baltos dienos? Taip, tai įmanoma. Unikalūs pastatai, įvairiausios kaskados bei šuoliams su automobiliais sukurti tramplinai — viskas, ko reikia, kad šiame „laisvame“ pasaulyje nepasidarytų nuobodu. Mums net nereikėjo žemėlapio, nes kiekvieną miesto vietą puikiai atskirdavome iš tam tikrų žymių, pavyzdžiui, pastatų, statulų, sankryžų, tiltų ir t. t. Žaidime net atsirado licencijuota muzika bei kalba, kuria pasirūpi-

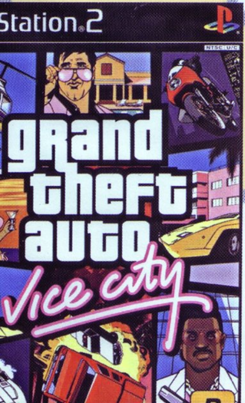


no profesionalūs aktoriai Michael Madesn, Joe Pantoliano ir Kyle MacLachlan.

Sudėkime viską į vieną žaidimą ir gausime neatpažįstamai pasikeitusią *GTA* seriją. Prie to, kas liko nepakitę (nesibaigiantis režimas, automobilių vagystės, chaoso kūrimas bei žmonių šaudymas), prisidėjo ir pirmą kartą *Grand Theft Auto* serijoje puikiai sukurta pagrindinė žaidimo istorija. Mes pagaliau supratome, kodėl reikia įvykdyti vieną ar kitą misiją — ne tik dėl pinigų, o dėl kokios rimtos ir žaidimo istorijoje paminėtos priežasties. Policija mus gaudė jau ne pavieniais automobiliais, bet ir su malūnsparniu, kariniais tankais (tiesa, tankus matėme ir pirmajame žaidime), o įvairių tarnybų (medicinos, policijos ir gaisrinės) automobiliai leido pasijusti ir laikinai įsidarbinusiam į padorią darbovietę — su minėtais automobiliais galima atlikti aibę pašalinių misijų. Panašu, jog revoliucija įvyko, ir jos kaltininkas — *Rockstar*.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY (PC, PS2, XB) IŠLEISTAS: 2002 M.

Atrodo niekas nepakitę, išskyrus laikmetį, kuriame tenka žaisti. 1980 metai, to laikmečio

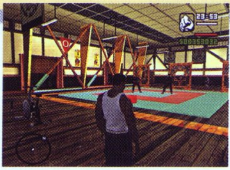


muzika, automobiliai bei ginklai — viskas padėjo pasijusti išties nukeliavus į praeitį. Pagrindinis veikėjas Tommy Vercetti tiesiog sugrįžta į miestą ir patenka į susišaudymą, po kurio bando išsiaiškinti, kas išdavė „nešvarų narkotikų perdavimą". Daugumą veikėjų įgarsino garsūs aktoriai, kai kurie iš jų filmavosi ir ankščiau pakankamai populiariame seriale *„Miami Vice"*. Panašu, jog pats žaidimas primine tą filmą, tiesa?

Žaidimas labai paprastas — tiesiog vykdai begalę misijų ir krauniesi kapitalą, kurį gali investuoti į įvairius pastatus, klubus ir pan. Pastarieji objektai neša pelną, todėl atlikus keletą „nešvarių" reikalų, galima pradėti gyventi ir iš legalaus verslo, nors... visas žavesys ir yra, kad bent jau kompiuteriniame žaidime galime tapti blogiuku iš prigimties. Begalė paslėptų pakuočių, šuoliai, tramplinai, parduotuvės — visa tai tik maža dalis to, ką mes radome *Grand Theft Auto: Vice City* žaidime. Tiesa, dėl to, jog žaidimas tiesiog rėkte rėkia apie tikrąjį JAV miestą Majamį, atsitiko kurioziška situacija — viena iš misijų pavadinta *„Kill the Haitians"*, todėl vietos gyventojai, kilę iš Haičio, pradėjo rašyti skundus bei gąsdinti, kad kreipsis į teismą. Viskas nurimo, o *Rockstar* vos po dvejų metų iš Majamio persikelia į Los Andželą, tiesa, užšifruojant šį miestą kaip *San Andreas*.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS IŠLEISTAS: 2004 M.

Štai čia turime dar didesnį pasaulį, kuriame yra iš tikrųjų trys skirtingi miestai: ankstesniuose *Grand Theft Auto* serijos žaidimuose naujus miestus mes mieliau vadintume tiesiog rajonais, nes jie prasidėdavo iš karto ten, kur baigdavosi kitas, ir skirtumai nebuvo itin ryškūs. Tuo tarpu naujasis *Grand Theft Auto* serijos žaidimas iš tiesų siūlo tris skirtingus miestus: visų pirma, žaidėjas atsiranda getuose Los Santos (Los Angeles) mieste, tačiau netrukus keliauja į San Fierro (San Francisco) ir Las Venturas (turbūt Las Vegas). Kiekviename mieste skiriasi pastatai — viename mieste daug įspūdingų tiltų, kitame — kazino ir naktinių klubų. Žaidimas mus nukelia į 1990-uosius metus, pagrindiniu veikėju tampa CJ, tiksliau, Carl Johnson. SJ grįžta į Los Santos, kuriame gimė ir praleido pirmuosius savo gyvenimo metus: sugrįžimo priežastis —



mamos mirtis. Tačiau viskas pakrypsta kiek netikėtai, tu įtraukiamas į laukinį gaujų pasaulį. Vėl egzistuoja gaujos, pagrindinės misijos ir begalė papildomų niekučių, kurie prailgina žaidimo laiką iki amžinybės. Garso takelyje dominuoja R&B bei repo stiliaus muzika, o atlikėjų gretas papildė Tupac Shakur, Dr. Dre, Snoop Dogg, Boyz II Men ir Bell Biv Devoe. Klasikinis rokas, alternatyvioji muzika bei country stilius taip pat lieka, tačiau jis tiesiog „nelimpa". Bet ar reikia vėl viską priminti? Galimybė turėti merginą, sportuoti, maitintis bei daryti, ką tik nori — tai panašu į sapnus, kuriuose kartais tampame daugiau nei iš tikrųjų esame, tiesa? Tuo labiau, kad šį žaidimą liaupsina ir viso pasaulio kritikai! Ko dar galime tikėtis? Nė neįsivaizduojame...

Grand Theft Auto serija gimė, subrendo ir užaugo tiesiai prieš mūsų akis. Jau dabar kai kurie kompiuterinių žaidimų pasaulio žmonės dalinasi gandais apie naują grafiką bei pakeistą žaidimo būdą, tačiau rimtesnių kalbų apie *GTA* serijos atnaujinimą dar negirdėjome. Na, tokia sėkmė turbūt neleis ant laurų užmigti jokiai kompanijai, *Rockstar* pasinaudos tinkamomis sąlygomis bei pasiūlys mums naują *GTA* blyną, kai tik išalksime.

The Warriors

INTERVIU SU JERONIMO BERRARA, VYRIAUSIUOJU *ROCKSTAR TORONTO* PRODIUSERIU

VA PlayStation: Papasakokite, kas jus sieja asmeniškai su filmu *„The Warriors“*?

Jeronimo Berrara: Jei jūsų amžius yra nuo 18-os iki 40-ies metų, tikėtina, kad jūs jaučiate gilų ryšį su *„The Warriors“*. Tai vienas iš tų filmų, kuriuos parodžius per TV nesvarbu, kokiu metu, vis tiek norisi sėdėti ir viską žiūrėti. Jis priklauso nedidelei grupei savo eros filmų kaip išties nepaprastas ir kartu jis yra nuostabiai gilus. Filmas pasitarnavo kaip atskaitos taškas tokiems dalykams kaip hip hopas, grafiti kultūra ir kiti pop kultūros aspektai.

VA: Jei neklystame, tai pirmoji *Rockstar* filmo adaptacija. Kodėl pasirinkote būtent *„The Warriors“*? Jei pažiūrėtume į madą „kalti“ pinigus iš multi fančizių, tokių kaip *Fantastic 4*, kurti žaidimą pagal beveik 30-ies metų senumo neįprastą filmą *„The Warriors“* atrodo labai keista ir kartu entuziastinga. Gal galite plačiau papasakoti apie savo motyvaciją ir kaip buvo priimtas šis sprendimas? Ar buvo sunku įtikinti žmones kurti tokį žaidimą? Papasakokite kuo tiksliau apie visą procesą.

J. B.: Yra daug priežasčių, dėl kurių pasirinkome šią licenciją. Kaip ir minėjote, *Rockstar* paprastai nekuria turinčių licencijas žaidimų — mes linkę investuoti laiką ir energiją į mūsų pačių sukurtas ir mums priklausančias nuosavybes. Beprotiškai daug dirbame, kad sukurtume žaidimus, iš kurių susideda *Rockstar*. Jei imamės kurti pagal licenciją, ji turi būti iš tokio šaltinio, dėl kurio mes jaustumės taip pat tvirtai, kaip dėl mūsų pačių žaidimų. *„The Warriors“* yra retas tokio filmo pavyzdys. Dėl sunkumo kuriant tokį žaidimą, visi žaidimai yra sunkūs, o išorinė licencija suteikia visiškai naują intrigos lygį, tačiau kurdami šį žaidimą išsiaiškinome, kad visi sutinka, jog mums kurti šį žaidimą yra prasminga. Mes, ko gero, esame vieninteliai leidėjai, kuriems gali pavykti sukurti žaidimą pagal tokį mylimą filmą *„The Warriors“*.

VA: Tam tikra prasme *„The Warriors“* atrodo tarsi būtų *Rockstar* žaidimo projektas. Žmonių gelbėjimo manieros filme, jų naudojami ginklai, muštynių išryškinimas — visi šie dalykai atrodo pažįstami iš kitų *Rockstar* žaidimų *Manhunt* ar *GTA*. Galbūt *„The Warriors“* net anksčiau, prieš nusprendžiant kurti žaidimą, buvo jūsų įkvėpimas?

J. B.: Mes išties esame *„The Warriors“* istorijos gerbėjai. Ar galima pasakyti, kad be *The Warriors*

nebūtų *Manhunt* ir kitų *Rockstar* žaidimų? Nemanau, kad galima būtų taip palyginti. Aš pasakyčiau, kad mūsų pasaulis būtų labai skirtingas be tos eros — aštuntojo dešimtmečio pabaigos filmų. Tai buvo nuostabus, svarbus filmų kūrybai laikotarpis ir jo žymes galima jausti mūsų darbuose.

VA: Tam tikra prasme pats filmas yra beveik kaip žaidimas. Yra pradinis taškas ir tikslas, o tarpuose yra skirtingi lygiai, kuriuos atspindi gaujos, kovojančios su *The Warrios* gauja jiems keliaujant atgal į Coney salą. Ar jūs siekėte pakartoti tokią struktūrą ir jei taip, kaip tai pavyko įgyvendinti žaidime?

J. B.: Iš tiesų filme ši struktūra yra ir mes ją panaudojome trumpai vietai žaidime, kuris siekia 30–40 valandų. Toje dalyje išlikome ištikimi struktūrai, tačiau mes taip pat įsigilinome į foninę istoriją, kad būtų suteikta gaujoms nuo Bronkso iki Coney salos didesnės įtakos. Mes norime, kad žaidėjas suvoktų šį atstumą ir kokios yra pavojingos gaujos keliaujant į savo teritoriją.

VA: Dėl savo amžiaus filmas turi visiškai skirtingą stilistiką. Vietoje greitų *MTV* klipų stiliaus iškarpymų, kurių apstu šiandieniniuose filmuose, *„The Warriors"* yra labai lėtas ir tylus. Kaip jūs elgėtės su šiuo aspektu žaidime? Ar tiesiog paėmėte tą stilių ir „įdėjote" į žaidimą, sukūrėte „modernią" šio filmo interpretaciją?

J.B.: Mes sukūrėme tokį žaidimą, kurį norėjome sukurti ir paliekame žaidėjams nuspręsti, kokios yra mūsų įtakos. Manau, kad stilius ir filmo kinematografija yra atspindėti žaidime. Be abejo, tam tikra prasme intensyvus žaidimo veiksmas gali atrodyti greitesnis nei filme. Kita vertus, būdas, kuriuo filmo scenos yra sukurtos ir sudėliotos filme, tie „ilgi karpymai", kuriuos minėjote, iš tiesų yra daug artimesni video žaidimo struktūrai ir patirčiai žaidžiant tą sceną, nei tai būtų pagal naują iš greitų epizodų sudėliotą filmą.

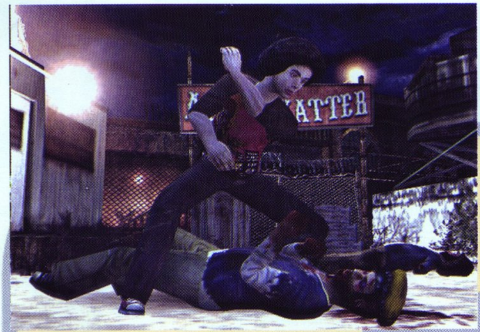
VA: *„The Warriors"* taip pat yra filmas apie Niujorką, bent jau taip atrodo. Ar šis aspektas atsispindi žaidime, ar jūsų nuomone Niujorkas yra tiesiog scena veiksmui, vykstančiam žaidime?

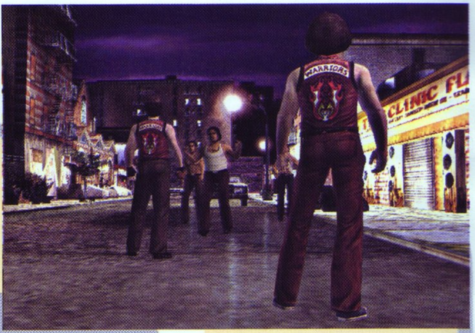
J. B.: Niujorką galima vadinti tarsi veikėju žaidime. Mes labai daug tyrinėjome, kad teisingai atkurtume kiekvieną miesto elementą — nuo tikroviškų foninių tekstūrų iki gatvių šviesų, šulinių dangčių ir parduotuvių vitrinų. Kiekvienas bent kartą buvęs Niujorke žino, kad jo aplinkos yra labai įvairios ir unikalios. Coney Island neatrodo panaši į nei vieną kitą Manheteno dalį. Soho labai skiriasi nuo Chinatown'o ir taip toliau. Iššūkis mums buvo sukurti visa tai teisingai ir mes jaučiamės net pralenkę *Rockstar* standartus kalbant apie gylį ir gamybą.

Istorijos požiūriu, aštuntojo dešimtmečio pabaigoje Niujorkas buvo labai skirtingas, ne toks, koks yra šiandien. Jis buvo purvinesnis, įklimpęs skolose ir su neramiais gyventojais. Miestas, galima sakyti, beveik bankrutavo ir jausmas tuo metu buvo labai antiutopiškas. Miestas galėjo arba visai išslysti iš kontrolės ir eiti tolyn įstatymų nepaisančiu keliu, kuris ir spaudė šią erą, arba visiškai pasikeisti ir tapti kitokiu, nei buvo. Manau, kiekvienas, kuris pažįsta Niujorką, supranta, kuriuo keliu miestas pasuko. *„The Warriors"* taip pat buvo labai įtakingas filmas kalbant apie miesto suvokimo formavimą. Tad kuo detalesnis miesto atkūrimas buvo esminis dalykas siekiant suteikti gyvybės žaidimui. Mes tiesiog turėjome tai padaryti teisingai ir, manau, tai padarėme.

JERONIMO BERRARA

VA: Daugeliui *„The Warriors"* filmas taip pat yra ne tik apie gaują vyrukų, kovojančių pakeliui į Coney island. Tai kartu filmas apie geresnio gyvenimo paiešką. Viena iš stiprių filmo scenų — dvi „madingos porelės" įeina į traukinį ir atsiseda priešais Swan ir Mercy. Dvi žmonių rūšys iš skirtingų pasaulių gyvena tame pačiame mieste. Ar rasime tokių aspektų žaidime?





J. B.: Filmo stilistika, temos ir gylis yra ištikimai atkurti žaidime. Minėtoji scena taip pat yra žaidime ir iš tiesų geresnio gyvenimo paieškos tematika yra neatskiriama nuo *The Warriors* kovos. O idėja apie skirtingas žmonių klases bei skirtingos kilmės, gyvenimo būdo ir pasaulių žmones, gyvenančius tame pačiame mieste, yra net ryškesnė, nes čia patys renkatės, ką daryti, kai susitinkate skirtingus žmones.

VA: Nors *„The Warriors“*, atrodo, yra nesudėtingas adaptuoti žaidimui dėl savo žaidybinio stiliaus struktūros, kartu jis turi labai daug ribojimų: viena naktis, vienas siauras siužetas. Kaip susitvarkėte su šia problema? Kaip pavyko „praplėsti" *„The Warrios“* filmo pasaulį perkeliant į žaidimą.

J. B.: Mes šių dalykų filme nevertinome kaip ribojimų. Žaidimo dalis, kurioje kariai skuba nuo Bronkso iki Coney salos, yra labiau įtempta likusio žaidimo varoma santrauka. Kai buvo būtina, mes praplėtėme gaujų struktūros esmę: tai grupė vyrukų gatvėse esanti kartu, veikianti pagal savo taisykles. Galima matyti struktūrą, komandų grandinę nuo karo lordo iki karo vadovo filme. Kai Ajax nepaklūsta Swan'o įsakymams, filme tai turi milžiniškų pasekmių. Mes žaidime išlikome tam ištikimi ir tai praplėtėme. Žaidimo istorija vyksta tris mėnesius, o ne vieną naktį kaip filme, tad galite įsivaizduoti, kiek praplėtėme *„The Warriors“* pasaulį.

VA: Mes girdėjome, kad du trečdaliai žaidimo veiksmo vyksta prieš filmo istoriją, o trečdalį žaidimo iš tiesų „žaidžiate" filmą. Kaip suradote idėjų pirmai, didžiajai žaidimo daliai ir kaip stipriai jos susijusios su filmo istorija?

J. B.: Mes naudojomės visa pagalbine medžiaga — filmu ir originalia, 1965–aisiais išleista Sol Yurick knyga, kuria ir paremtas filmas. Buvo besąlyginių dalykų, pavyzdžiui, yra tikrai gera priežastis, kodėl The Orphans nebuvo pakviesti į susitikimą Bronkse, ir mes likome tam ištikimi.

VA: Filme galėjome išvysti tik keletą gaujų, pavyzdžiui Orphans, Turnbull AC, Baseball Furies, Lizzies. Kiek žinome, žaidime jos yra visos. Kaip įkvėpėte gyvybės šioms nematytoms gaujoms, kurios filme yra tik šiek tiek pristatomos? Kas jus įkvėpė?

J. B.: Pačios gaujos yra nepaprastai turtingos idėjų ir įvairios. Pavyzdžiui, Hi–Hats yra mimų gauja — kaip tokie dalykai gali neįkvėpti?

VA: Kiek apie šias gaujas sužinosime žaidime? Ar jie tik priešai, su kuriais kovojate, ar kažkas daugiau?

J. B.: Šias detales norime palikti išsiaiškinti žaidėjams, tačiau The Warriors yra gilus ir sudėtingas žaidimas, šios ambicijos nieko nereikštų, jei veikėjai, gyvenantys *Warriors* pasaulyje, nebūtų išsamūs ir detalizuoti. Žaisdami vis daugiau sužinosite apie gaujas ir jų istorijas.

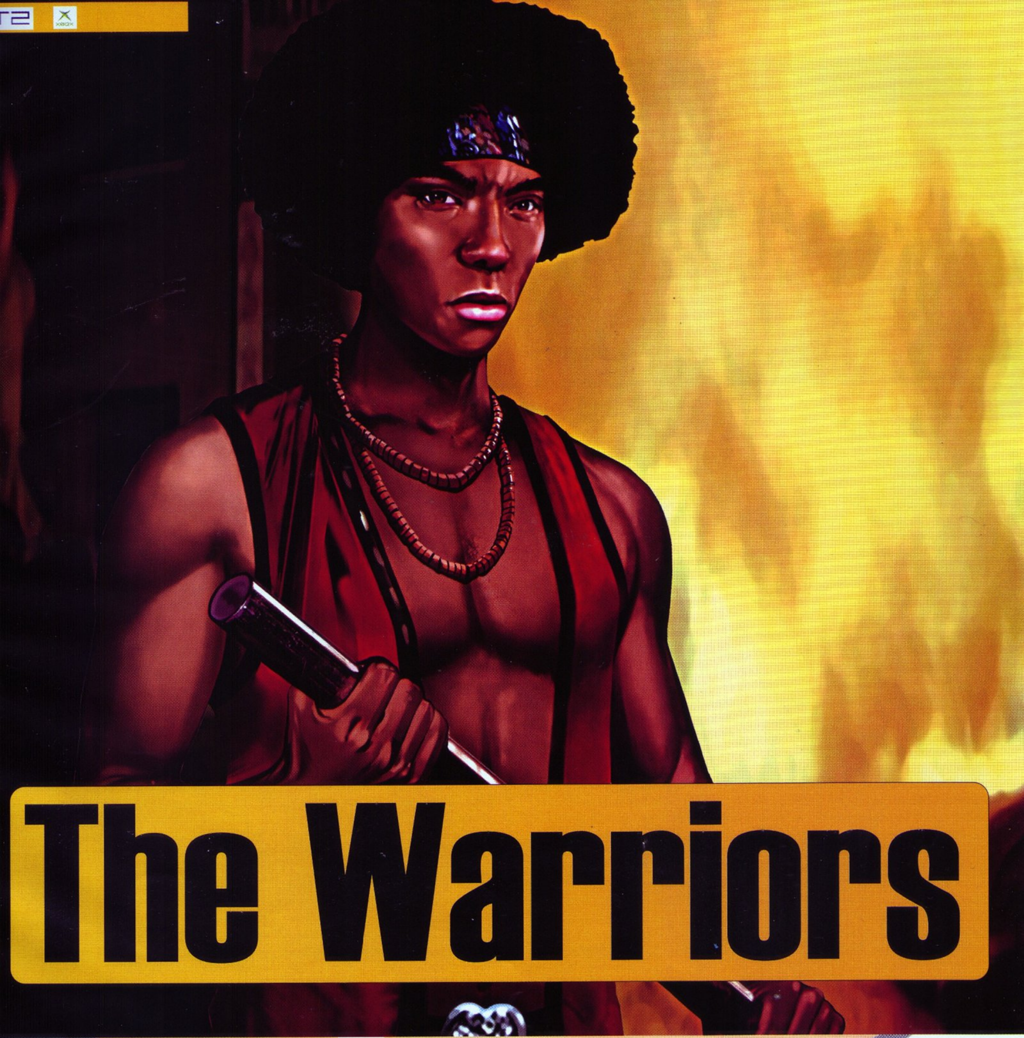
VA: Išvydę žaidimą labai nustebome, kiek daug žmonių išleidote į gatves. Harlemo lygyje žmonės sėdi ant laiptų, stovi ant šaligatvių ir panašiai. Keistas dalykas tas, kad filmas, nors ir žinomas dėl savo masinės scenos pradžioje, likusį laiką yra tuštokas — gatvėse beveik nėra žmonių, o kiti beveik visi susieti su istorija. Nėra žmonių gatvėse, nėra traukiniuose, atrodo, kad Niujorkas tuščias. Kodėl tai pakeitėte? Ar tai tarsi priedas žmonėms, kurie mano, jog video žaidimas be pašalinių atsitiktinių praeivių yra prastai sukurtas darbas?

J. B.: Galbūt jiems pritrūko pinigų papildomiems žmonėms. Arba mažai žmonių pasirinkta sąmoningai, kad parodytų miesto nusikalstamumą ir pavojingumą naktį, kai į gatves gali išeiti tik gaujos ir policija. Dauguma filmo veiksmų vyksta po vidurnakčio, tad išties nerastum daug žmonių tokiu metu. Filmavimas vyko tikrose gatvėse ir vietovėse, kurios dar nebuvo taip apgyvendintos ir intensyvios, kokios yra dabar. Tuo metu žmonės iš tiesų daug labiau bijojo vaikščioti po miestą naktį. Filmas taip pat turi tam tikrą „teatrinį" jausmą, tad papildomi žmonės čia nepritaptų. Iš tiesų sunku pasakyti, kokie buvo kūrėjų ketinimai. Mes norėjome sukurti gyvą miestą, norėjome išlaikyti pavojaus ir įtampos atmosferą, tačiau pašalinių žmonių pridėjimas mums padėjo įkvėpti miestui gyvybės, kad jis nebūtų tik veiksmo scena žaidimui, tad mūsų Niujorke yra kur kas daugiau gyvenančių žmonių.

VA: Priešingai nei tipiška „kino žaidimo" adaptacija, su *The Warriors* jums nereikėjo spėti iki tam tikros datos (tarkim, naujo filmo pasirodymo dienos). Ar tai privalumas? O gal trūkumas, mat turite per daug laiko? Kokie kiti privalumai ar trūkumai kuriant tokį žaidimą?

J. B.: Privalumas tas, kad nebuvome susieti su filmo išleidimo datą. Turėdami istorinę licenciją galėjome patys pasirinkti laiką, kurio pakaktų pabaigti darbus. Mūsų tikslai buvo aukšti ir mes taikėmės revoliucionizuoti gatvių kautynių žanrą šios kartos konsolėje, o tam tikrai reikia laiko. Žaidimas buvo kurtas trejus metus, būtent tiek laiko reikėjo, kad paruoštume žaidimą, vertą atsistoti šalia kitų darbų *Rockstar* bibliotekoje. Manome, kad jo kaip tik užteko.

VA: Ačiū už pokalbį!

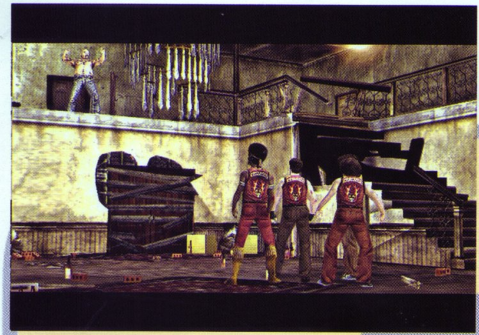


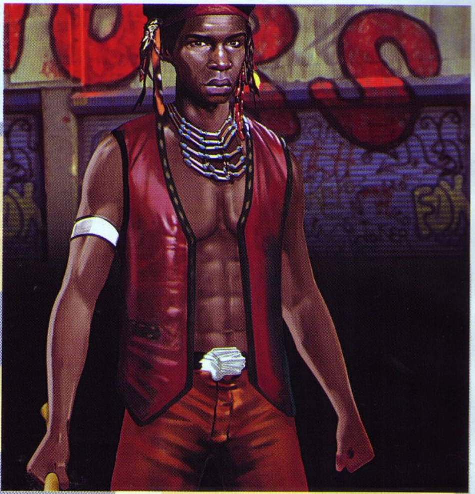
The Warriors

CAN YOU COUNT, SUCKAS?

■ **Kūrėjas:** Rockstar Toronto | **Leidėjas:** Rockstar Games | **Data:** 2005-10-21 | **Žanras:** veiksmo

Jeigu nežinočiau, sakyčiau, kad Rockstar kompaniją sudaro vien buvę įvairių grupuočių ir gatvės klanų nariai. Tiek daug žaidimų ir taip tiksliai atkurtas gatvės gyvenimas neleidžia išnykti jausmui, kad vyrukai iš Rockstar turėjo labai gerą gidą paslaptingajame gaujų gyvenime arba jiems tiesiog teko prisiminti vaikystes išdaigas.





Leon

Šie pastebėjimai mano galvoje netikėtai kilo po to, kai neseniai į rankas pakliuvo naujausias kompanijos darbas The Warriors, sukurtas pagal 1979 metais pastatytą to paties pavadinimo filmą. Didžiulės ir masiškos, itin žiaurios aštuntojo dešimtmečio kovos Niujorko gatvėse tarp vietinių genčių — apie tai rodė, būtent tą mums reikės ir daryti. Ir visiškai nesvarbu, matėte filmą jūs, ar ne — žaidimas bet kokiu atveju gali puikiai įtraukti ir tapti puikiu muštynių žaidimu, vieno vakaro atgaivai nuo dienos vargų.

Žaidimas prasideda identiška scena iš filmo, kurioje Warriors — viena iš tūkstančio 1970-ųjų metų Niujorko gaujų atvyksta į masinį jų susitikimą. Jį rengia Gramercy Riffs ir jų charizmatiškasis lyderis Cyrus. Po kelių drastiškų posakių jis atskleidžia planus suburti didžiausią gaują mieste, kurioje būtų iki 60 000 narių. Ji lengvai taptų galingiausia ir viena valdytų Niujorką, tačiau netikėtai kažkas iš minios nušauna Cyrus. Po to veiksmas staiga nusikelia kelis mėnesius prieš šį įvykį ir patį filmą, kai jauno veido Rembrandt ką tik įstojo į gaują ir turi įrodyti savo pranašumą.

Šitaip pradėję su jaunu gaujos nariu, vėliau turėsite galimybę išbandyti ir devynis kitus gaujos narius. Taip, žaidimas net neketina sekti filmu ar jo siužetu, vien mintis, kad mums tenka žaisti priešistorėje, leidžia kūrėjams daryti daugybę savų išvedžiojimų. Tačiau Rockstar moka išvedžioti. Iki galutinės jau iš filmo paimtos užduoties — per visą Niujorką grįžti į gimtąją Coney Island — dar trys mėnesiai, per kuriuos teks nemažai nuveikti. Be jau minėto jaunojo graffiti dailininko, mūsų lauks ir kiti gaujos nariai: Swan, Ajax, Cleon, Vermin, Cochese, Cowboy, Snow ir Fox. Su visais iš jų gausite sužaisti bent po vieną kartą daugiau nei 20-yje misijų, kuriose rasite sutalpintą ir dalį dviejų valandų trukmės filmo.

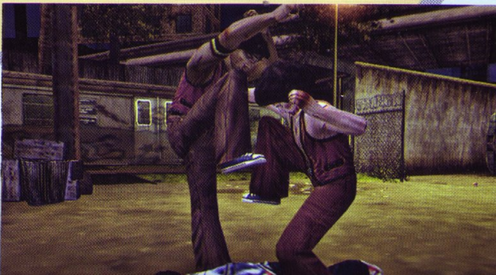
Jei dar nesupratote iki šiol, tai The Warriors yra tikras muštynių žaidimas su laisvo elgesio elementais. Beveik visi gaujos nariai turi panašių sugebėjimų ir kovos būdų. Kiekvienas iš jų turi silpnąsias ir stipriąsias atakos puses. Įvairūs griebimo, stūmimo ar metimo veiksmai, perpinti su atakos funkcijomis, leidžia pasimėgauti gražiomis kovos akimirkomis. Kaip ir tikrose gatvės kovose, čia leidžiama viskas: jokių taisyklių, jokių teisėjų, jokių neleistinų veiksmų. Į jūsų rankas gali pakliūti ir bet kurioje vietoje rasti ginklai, net plytos ar buteliai. Tiesa, jokių šaunamųjų ginklų. Senosios gatvės gaujų taisyklės to jokiu būdu neleidžia, čia tik naujųjų „viščiukų" išmislas.

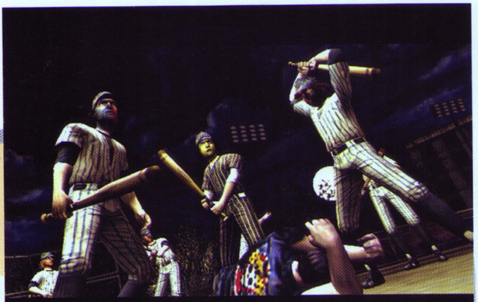
Nors kovos mechanizmas yra lengvas, bet gauti į kaulus nuo kelių priešiškos grupuotės narių bus nesunku. Visų pirma dėl visiškos betvarkės, nes patekus į kokią kovą, ypatingai ten, kur dalyvauja daugiau nei keli vyrukai, galite lengvai prarasti orientaciją, o kartu su ja ir gyvybę. Tokiu atveju geriausia būtų išsirinkti iš nelabai gausių kovos galimybių keletą funkcijų, kurias naudotumėte dažniausiai ir net nematydami nieko (iš vienos pusės dėl kvailos kameros ir pastatų, o iš kitos dėl priešininkų gausos) sugebėtumėte aplinkiniams (tiek priešams, tiek saviškiams :)) neblogai įkrėsti į kaulus.

Labai dažnai panašūs žaidimai, o ypatingai muštynių žanro atstovai, greitai yra nužudomi ponios monotonijos. Didelės gaujos priešų, puolančios nesuskaičiuojamomis ordomis ir begalinis jų tramdymas savais kumščiais po kurio laiko ima smaugti tarsi kilpa. Lėtai ir sunkiai, tačiau galiausiai rezultatas tas pats — žaidimas lengva ranka padedamas į šalį su giliu atodūsiu. Galiu jus nuraminti, The Warriors toks nėra. Jis kitoks ir daugiausia dėkoti dėl to tenka šalutinėms misijoms. Va čia ir pasijaučia, jog žaidimą kūrė arba tikri GTA serijos fanai, arba jo kūrėjai. Šiuo atveju pastarasis variantas tinka labiausiai. Pinigų rinkimas iš Coney Island verslininkų, parduotuvių plėšimas arba bent jau magnetolų iš automobilių vogimas. Įdomiausia, kad visi šie veiksmai nėra paprastas mygtuko paspaudimas, o sukurti kaip mini žaidimai.

Taip, jūs supratote teisingai. Nors žaidimas iš pradžių ir gali atrodyti kaip gerųjų kova prieš bloguosius, bet vėliau išaiškėja: nei gerų, nei blogų čia nėra, yra tik gaujos. Jūs priklausote vienai gaujai, todėl kita gauja tampa jūsų priešu. Visi mūsų gaujos nariai yra vienaip ar kitaip moraliai bankrutavę. Nesitikėkite, kad jie ramiai praves močiutę per gatvę ar nupirks mažam vaikui ledų. Jie ne Robinas Hudas ir tuo labiau ne Tadas Blinda, jie paprasčiausi gatvės vaikai. O vandalizmas, plėšimai ir smulkios vagystės yra jų darbas. Jei tai prieštarauja jūsų įsitikinimams, tuomet meskite žaidimą į šalį. Jei tai jums miela, tada irgi būtinai meskite jį į šalį, mūsų kolonijos ir taip perpildytos.

Žaidime sutiksime beveik visas filme matytas gaujas: Baseball Furies, AC Turnbulls, Hi-Hats ir įtakingiausia, bei stipriausia



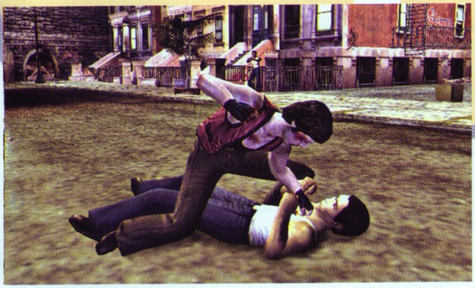


grupuote Niujorke — Gramercy Riffs. Nors visos jos ir skiriasi, tačiau kovoje esminių skirtumų pastebėti sunku. Juos gelbėja tik neblogas DI, kuris kartais privers paplušėti norint įveikti juos. Kita jūsų priešininkų pusė, daug pavojingesnė — tai policija. Jie turi didelę blogybę ir nesveiką įprotį areštuoti jūsų brolius, t. y. kitus gaujos narius. Tada jums tenka bėgti ir išlaisvinti juos žaidžiant vieną mini žaidimą (mygtuko maigymas). Geriausias sprendimas sutikus policiją bėgti, o geriausias — niekada nesusitikti.

Kaip jau minėjau, žaidimas monotoniškumu tikrai nepasižymi. Kiekviena iš misijų turi vis skirtingą užduotį, kurią pasiekti reikės ir skirtingų pastangų. Vienoje misijoje jūs turėsite apsaugoti parduotuvę nuo priešiškos gaujos, tuo tarpu kitoje jau reikės sudalyvauti gaudynėse arba tiesiog išlaisvinti savo bendražygius iš policijos nagų. Žaidimas suteikia ir kitų įdomių savybių, kurios kartais tikrai pareikalaus truputėlį pajudinti smegenis. Jei kartais kovose su kitomis gaujomis neteksite pernelyg daug gyvybių, galite neskubėti krauti žaidimo nuo paskutinio „checkpoint'o", kurių žaidime tikrai pakaks, o pasislėpti nuošaliame kampe ir ramiai palaukti, kol pagerės sveikata. O jei jums beilsint netikėtai pasirodė nepageidautinų svečių, galite pabandyti nukreipti jų dėmesį numesdami į priešingą pusę kokį butelį ar kitą daiktą. Reikia tik paskaičiuoti, mano draugai.

Žaidime atrasime ir kelių žaidėjų galimybę, leisiančią jums ir jūsų draugams išsiaiškinti, kuris geresnis gaujos vadas esate. Pačioje pradžioje jums siūlomi tik du režimai: 1 on 1, paprasta vienas prieš vieną dvikova ir War Party — dviejų grupuočių susitikimas. Jame galėsite su draugu būti viename klane arba atskirai, priklausomai nuo jūsų norų. Yra galimybė pabūti ir kitoje gaujoje, jei jau „kariai" ims atsibosti.

O žaidžiant siužeto režimą laikas nuo laiko atrakinsite įvairius papildomus atributus, vienas — Rumble Mode. Tai ne tik papildomi kelių žaidėjų režimai, bet ir malonumas jums norint atsipūsti nuo gaujų istorijos. Last Man Standing, Graffiti Battles, Have a Mercy ir vienas mano mėgstamiausių Wheels of Steel, kur jūs lenktyniaujate tokiais invalidų vežimėliais. O vėliau dar atrakinamos Armies of the Night ir Flashback modifikacijos, skirtos filmo mėgėjams, kurios tikrai yra vertos jūsų laiko.



Keista, tačiau silpniausia žaidimo dalis — grafika. Poligonų minimumas ir skurdžios aplinkos daro nekokį poveikį. Jautiesi taip, lyg žaistum prieš keletą metų; būtent tokio lygio mums ir yra siūloma grafika. O pažvelgus į veikėjų modelius šiurpas nueina nugara. Žinoma, dėl per didelio grožio galėjome turėti ir kitą problemą, kai daugybę tokių gražiai atrodančių karių išeitų į vieną vietą, kardų sekos greitis nelabai norėtų likti normalus. Beje norėčiau nuraminti ir visus PS2 savininkus: Xbox versija neatrodo nė per nago juodymą geresnė. Grafika abiejose versijose nešvyti. Papildomų priekaištų dar gali sulaukti ir kamera. Nors daugumą atvejų dėl to problemų neiškyla, tačiau atėjus į mažesnę aplinką ir supant keliolikai priešininkų, imi nervingai sukiotis.

Visiška priešingybė yra garsas. Visų pirma dėl to, jog daugelį veikėjų įgarsina buvę filmo aktoriai, na bent jau tie, kurie dar gyvi. Vaikinų Michael Beck, James Remar ir Dorsey Wright bei daugelio kitų „paskolinti" balsai leido tikroviškai atkurti patį filmą. Tiesa, kartais Rockstar geriau reikėjo tiesiog pasiskolinti dialogus tiesiai iš filmo nei juos iš naujo įgarsinti. Aktoriai sensta, ir tai jaučiama. Antras nuostabus dalykas yra tas, kad Rockstar nepatingėjo ir nepagailėjo išsipirkti licencijos filmo garso takeliui. Daugybė puikios septintojo dešimtmečio muzikos ir puikioji Nowhere to Run — viskas čia.

Jeigu kartais susidarėte įspūdį, jog žaidimas yra skirtas filmo mėgėjams, tai skubu jus įspėti — labai klystate. The Warriors yra skirtas visiems muštynių žanro ir senųjų gaujų mėgėjams, tai pat ieškantiems kai ko daugiau, nei tik GTA. Jis nėra ypatingas, jis turi trūkumų, tačiau jaučiama, jog tai neabejotinai Rockstar kūrinys. Jos dvasia juntama visame žaidime, ir nesvarbu, jog tai tik prieš 26 metus vykusių įvykių pasakojimas. Manhunt ir GTA mišinys — geriausias žaidimo apibūdinimas. Jei jums atsibodo gelbėti pasaulį, pats laikas jį sugriauti.

SIUŽETAS 95
Puiki ir plati interpretacija kuriant filmo priešistorę ir suteikiant žaidėjams įvairių galimybių.

GARSAS 86
Kūrėjai tikrai įdėjo nemažai pastangų ieškodami senųjų aktorių ir įgarsindami personažus. Ypatingai džiugu dėl paslaptingosios radijo laidos vedėjos.

MUZIKA 100
Tiesiai iš filmo. Geriausiai perteikia The Warriors nuotaiką ir senąją dvasią.

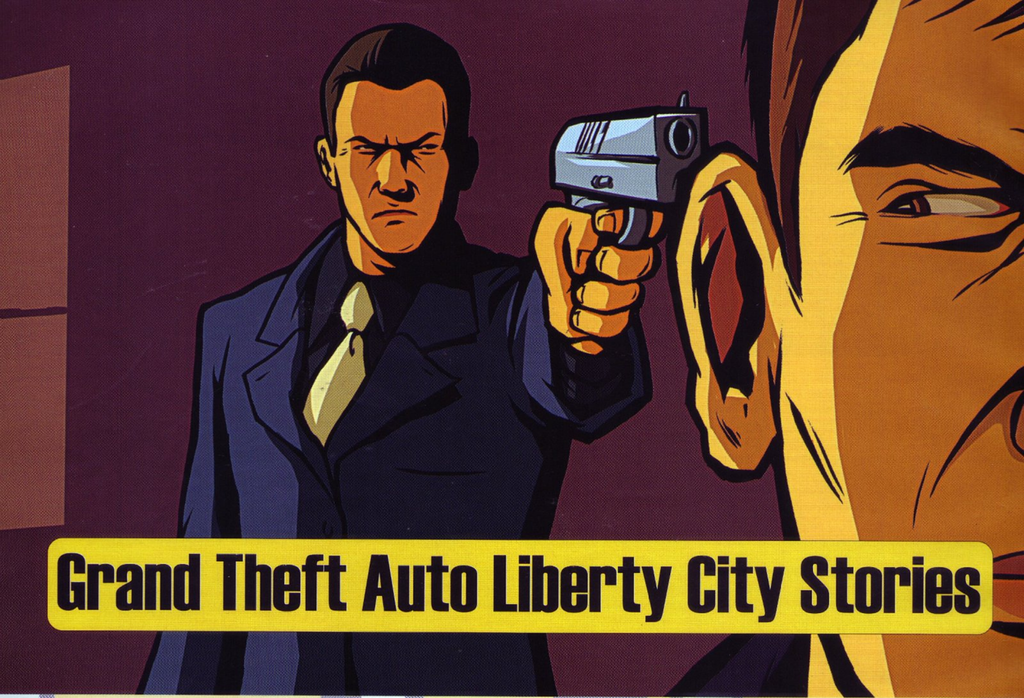
GRAFIKA 73
Nors herojai bei miesto aplinkos sukurtos atpažįstamai ir primena filmą, vaizdo kokybė galėtų būti ir aukštesnė.

VALDYMAS 82
Graffiti piešimas, mini žaidimai, veikėjo judėjimas - viskas pastatyta ant analoginių rankenėlių, tad teks išmokti jas kontroliuoti preciziškai.

IŠVADA
Labai įdomi ir išties pasiteisinusi idėja perkelti tokį kultinį filmą į žaidimą. Kai kurie dalykai, kad ir kokie jie geri ar blogi būtų, niekada nepranyksta; ta senoji žaidimo dvasia puikiai tinka šiandieniam žaidėjui.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 87



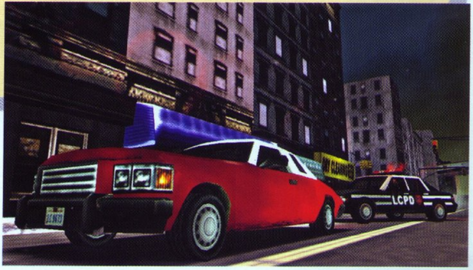
Grand Theft Auto Liberty City Stories

Sunku surasti kompiuterinių žaidimų mėgėją, kuris nebūtų nieko girdėjęs apie paslaptingų trijų raidžių derinį — *PSP*. Taip, tai naujasis *Sony* šedevras, kurį kiekvienas žaidėjas jau seniai įtraukė į pageidaujamų kalėdinių dovanų sąrašą. Dabar belieka surasti nors vieną, kuris nieko nežinotų apie *Rockstar* kompaniją — tai padaryti taip pat labai sunku. Dėl pakankamai paprastos priežasties — *Rockstar* kūrinys, arba net šedevras *GTA,* nepalieka mūsų ramybėje jau keletą metų.

Panašu, jog šalia didžiulio šurmulio, kurį sukėlė *GTA San Andreas*, artinasi antroji plojimų bei džiaugsmo banga — *Sony PSP* „mažyliui" tuoj bus padovanota *Grand Theft Auto: Liberty City Stories*. Debiutas bus ypatingai ryškus — kas savo rankose jau turi *PSP*, su nekantrumu lauks, kada bus galima įsigyti ir šiam miniatiūriniam kompiuteriui pritaikytą *GTA* versiją. Mes skubame trumpai apžvelgti, ko galima tikėtis iš šio *GTA: Liberty City Stories*.

Visų pirma, daugumos spėliojimai, kad tai tebus paprasčiausiai mažesniam ekranui pritaikytas senas geras žaidimas, yra klaidingi. Mes net nekalbame apie žaidimo istoriją (ji bus visiškai nauja ir suteikianti šiam žaidimui „naujumo" savybių), tenorime paaiškinti, jog *Grand Theft Auto: Liberty City Stories* mums žada padovanoti daug naujų automobilių ir ginklų. Ir panašu, jog *Rockstar* nežvilgčioja atgal — viskas, prie ko mes pripratę (triukai, šuoliai ir pan.), išlieka, tačiau dar pridedami nauji bei pakankamai šaunūs paties žaidimo elementai. Tačiau pradėkime nuo pradžių — jūs esate Toni Cipriano. Kas jis? Ogi paprastas „bičas", kuris sugrįžta į miestą ir nori tapti verslininku. Tiesa, jo verslą vadinti legaliu turbūt neįmanoma, tačiau juk tai ir žavi, tiesa?

Žaidimas beveik nesikeičia nuo daugumos *GTA* serijos žaidimų — viskas turėtų būti aišku net labai retai kompiuteriniais žaidimais laisvalaiki „užkemšančiam" žaidėjui. Dėkingi *Rockstar* kompanijai už patobulintą taikymosi sistemą — juk *PSP* versija tikrai turės pakankamai daug skirtumų lyginant su *San Andreas*, todėl mums labai svarbu, kad tie skirtumai



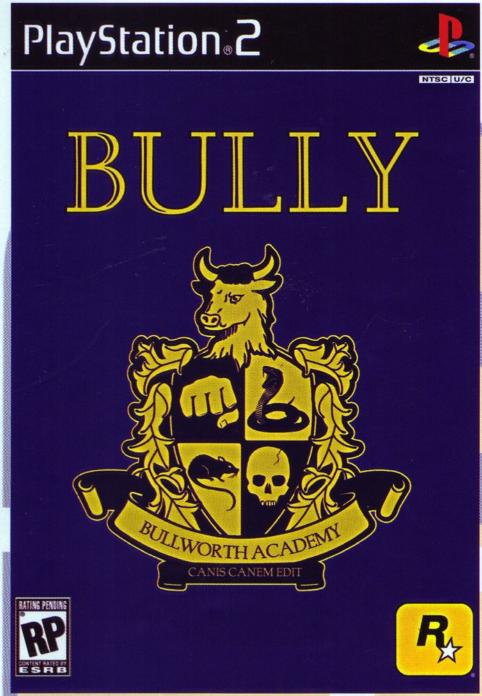
nebūtų esminiai ir svarbiausi žaidimo elementai. Taikymasis ir pats šaudymas išliks toks pat intuityvus, koks jis buvo ir paskutiniuose *GTA* serijos žaidimuose. Visame *Liberty City* mieste teks atlikti aibę pagrindinių misijų, tačiau laisvu laiku bus galima dalyvauti masinėse muštynėse, susišaudymuose arba tiesiog atlikti vieną kitą pašalinę misiją. Beje, lieka ir ta pati šauniausia galimybė tiesiog mėgautis tikra laisve — susistabdei bet kokį automobilį, „gražiai" išprašei savininką į lauką ir nuskuodei į bet kurią miesto pusę. Važinėk, kur tik nori ir kiek tik nori — skambant tavo mėgstamai muzikai gali nuvažiuoti į patį *GTA* pasaulio kraštą.

Dar vienas mus džiuginantis faktas — optimaliai mažajam *PSP* pritaikyta grafika. Turbūt daugelis dar vis stebisi, kaip nuostabiai gali „rodyti" ši Sony konsolė — viskas atrodo ryškiai ir grakščiai, o juk ekranas telpa į mūsų kišenes. Kai kurie kompiuterinių žaidimų ekspertai *GTA: Liberty City Stories* grafiką lygina su PS2 konsolei skirto *GTA* serijos žaidimo pasirodymu. Gali kilti noras tiesiog šiaip sau pradėti daužyti savo automobilį — kiekvienai detalei, kuri sprogsta, lūžta arba tiesiog pasilieka „prisiklijavusi" prie stulpo, skirta daug dėmesio. Panašu, jog Rockstar dar neprarado ūpo tobulinti jau, atrodo, ir taip tobuliausią šedevrą — *GTA* serijos žaidimus.

Mus labiausiai žavi nauji ginklai, galbūt jau matyti ir naudoti ankstesniuose *GTA* serijos žaidimuose, tačiau visi jie sukurti iš naujo, kitaip tariant, iš naujo surinkti iš atskirų detalių. Tokių pagalbinių „įrankių" sąrašas pakankamai didelis, juk kiekvienam priešininkui gali parinkti ne tik kažkokį ginklą, bet ir mirtino smūgio ar šūvio strategiją. Visų pirma — kirstukas, kuris labai populiarus kalėjimuose. Juo gali ne tik apsiginti, bet ir užpulti taip, kad niekas kitas to nepastebėtų. Ledo ritulio lazda turbūt yra kiek įmantresnis atitikmuo jau visame

pasaulyje populiariai beisbolo lazdai, tačiau tipiškas japonų kardas Katana viską apverčia aukštyn kojomis — filmo „Nužudyti Bilą" bei japonų kultūros gerbėjai tikrai apsidžiaugs į rankas paėmę šį šaltąjį ginklą. Toliau viskas jau matyta: pistoletas, pusiau automatinis ginklas bei M4 ir kulkosvaidis. Pridėkime dar ugniasvaidį ir turime visą „žudymo įrankių" komplektą.

Turbūt nė nereikia raginti *PSP* vartotojų, kad jie kuo greičiau stotų į eiles prie šį žaidimą pardavinėjančių parduotuvių kasų — manome, jog anksčiau ar vėliau šį žaidimą įsigyti panorės beveik visi *PSP* savininkai. Tuo labiau, jog Rockstar giriasi, jog aktyvaus žaidimo pakaks net iki 100 valandų, o kiek dar papildomų minučių mes šiaip sau lakstysime po miestų gatves arba ieškosime praeivių, kuriems tiesiog už nieką galima smogti per makaulę?! Panašu, jog *Grand Theft Auto: Liberty City Stories* stoja kaip lygiavertis varžovas šalia visų kitų *GTA* serijos žaidimų.



bully

ROCKSTAR GAMES EILINIO SKANDALO EPICENTRE

Naujas kompanijos *Rockstar Games* žaidimas *Bully* (Chuliganas), anonsuotas šių metų gegužę, yra nuolat kritikuojamas žiaurumo kompiuteriniuose žaidimuose priešininkų. Tačiau šios kompanijos kūrėjai jau priprato prie tokių puolimų: verta prisiminti garsų skandalą dėl *GTA San Andreas* ir *Manhunt*.

Tačiau šį kartą skirtumas yra tas, kad *Bully* iki šiol niekas nematė, o parduotuvių prekystaliuose žaidimas pasirodys ne anksčiau kitų metų vidurio; dar daugiau, jis yra labai ankstyvoje kūrimo stadijoje — ir jau dabar kelia labai nevienareikšmę reakciją.

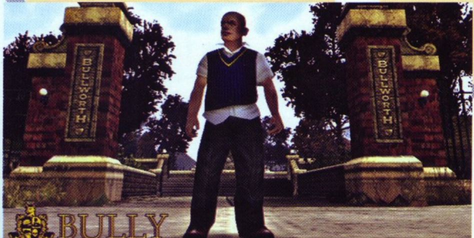
Sprendžiant iš pavadinimo ir išankstinės informacijos apie būsimą žaidimą, vartotojams teks valdyti vieną sudėtingų vaikų *Bullworth Academy* mokyklos chuliganą, kuris elgsis taip, kaip elgėsi daugelis iš jūsų būdami jo amžiaus: tampys merginų plaukus, pakiš po mokytojo sėdyne smeigtukų ir susimuš su bendraamžiais.

Šios informacijos užteko, kad būtų protestuojama Britanijoje ir Amerikoje. Dar vasarą šį žaidimą bandė kritikuoti žinomas JAV teisininkas Džekas Tompsonas, tačiau jo išpuoliai nieko nelėmė. O visai neseniai viena nelaiminga amerikiečių motina, kurios duktė nusižudė dėl ją persekiojusių bendraklasių, parašė kreipimąsi, kuriame labai jaudinančiai išdėstė savo tragediją. Šis pareiškimas iš karto sulaukė daugybės paauglių tėvų palaikymo. Pagal oficialią JAV pateikiamą statistiką, nuo vadinamųjų „mokyklos chuliganų" veiksmų kenčia apie 77 procentai visų moksleivių, kasmet nusižudo apie 16. Taigi manoma, kad *Rockstar* žaidimas gali tik dar labiau pabloginti situaciją.

Britų Parlamento narys Kit Vaz irgi mano, kad šis žaidimas gali skatinti moksleivių agresiją. Savo pamąstymais Vaz spėjo pasidalinti su Bendruomenių Rūmų (*House of Commons*) atstovais: „Ar jūs sutinkate su manimi, kad kompiuterinio žaidimo *Bully*, aiškiai propaguojančio prievartą mokyklos aplinkoje, pasirodymas gali kelti tų vaikų, kurie nusipirks šį produktą, agresiją?" Rūmų vadovas Džefas Chunas pažymėjo, kad žaidimas kol kas net negavo *ESRB* reitingo, todėl dar nėra pagrindo teigti, kad jis yra pavojingas vaikams.

Tuo tarpu Vaz tikina, kad į *Bully* reikia žiūrėti taip pat kaip į žiaurų filmą, todėl žaidimas iš pradžių turi būti įvertintas filmus klasifikuojančios britų organizacijos (*British Board of Film Classification*) arba iš viso uždraustas.

Rockstar atstovai į tai reagavo labai santūriai: „Mes gerbiame ir palaikome žmones, kurie pasisako prieš prievartą. Tačiau nei apie knygas nesprendžiama iš viršelio, nei apie kompiuterinį žaidimą negalima daryti išankstinių išvadų remiantis tik jo pavadinimu ir keliais paveiksliukais". Ir mes su jais visiškai sutinkame.



FAHRENHEIT

Iš žaidimo *Omikron* (*PS One, Dreamcast*) autorių jau labai seniai laukėme šviežio hito — ir ne be pagrindo. Išankstiniai apdovanojimai įvairiausiose parodose jau pranašavo naujam prancūzų kūrėjų *Quantic Dream action/adventure* žaidimui Fahrenheit (JAV žinomam kaip *Indigo Prophecy*) kultinio trimačio nuotykio, praplečiančio žanro ribas, statusą. Pabandykime išsiaiškinti, ar iš tikrųjų šis žaidimas sugeba pateisinti tokį garbingą vardą...

ŠALTA ŽIEMA NIUJORKE

■ Kūrėjas: Quantic Dream | Leidėjas: Atari | Data: 2005-09-16 | Žanras: trileris

Alex

ŽUDIKAS PER PRIEVARTĄ

Pasakysiu iš karto: jeigu Fahrenheit būtu Holivudo blockbaster'iu, jo siužetas galetu pretenduoti i Oskaro apdovanojima — toks itemptas, intriguojantis ir nenuspejamas jis yra. O suvokti „kietai užsukta" istorija geriausia giliame minkštame kresle su gero vyno taure, nes tik taip reikia žiureti idomius filmus... Taigi, važiuojam.

Naktis, Niujorkas, Hudzono upes žiotys, stiprus snigimas. Varna. Varna skrenda iš toli, skrajoja ties Laisves Statula, sukioja sniego užterštomis gatvemis ir nutupia tualeto orlaideje, o kaimynysteje — nedidele kavinuke-užeiga. Neskaitant vidutinio amžiaus vyro prie praustuves, daugiau čia nieko nera. Nors, palaukit... štai iš tualeto kabinos svyruodamas kaip zombis, užvertes akis aukštyn išeina jaunuolis. Jo rankoje — peilis. Nekreipdamas jokio demesio i aukos šauksmus, žudikas nuverčia išgasdinta žmogu ant grindu ir metodiškai kelis kartus ivaro ginkla i širdies sriti iki pat rankenos.

Staiga Lucas Kane atsigavo. Atsigavo ir pasibaisejo. Ne, tai ne košmariškas sapnas, viskas vyksta iš tikruju. Ka jis, paprastas banko kompiuteriniu sistemu administratorius, megstantis skaityti Šekspyra ir groti gitara, užsukes pavakarieniauti pakeliui namo daro čia su kruvinu peiliu rankoje!? Šalia lavono, kuri, sprendžiant iš visko, ka tik tuo pačiu peiliu ir supjauste! Kaip, kodel, iš kur? Klausimu galybe galvoje sukuriuoja tarsi pažadintu biciu burys, ir nei viena iš ju neranda logiško paaiškinimo. Tiek to, atsakymai veliau, o kol kas reikia nuslepti ikalčius! Vargšo kunas persikelia i kabina, kraujo demes ant grindu greit ištrina šluota, o kraujas iš veido

nuplaunamas vandeniu. Ir begti, begti iš čia strimgalviais, tik tyliai, tyliai ir nepastebimai, kad niekas neitartu. Ypač tas policininkas, kuris šnekučiuojasi su barmene. Reikia ramiai atsisesti ir pakrapštyti šakute atšalusia vakariene, palikti arbatpinigiu ant stalo ir iš leto keliauti prie išganingo nelemtos kavines išejimo. Ir jau ten, lauke, ikvepus pilna krūtine gaivaus šalto oro ir gavus kelis sniego sparnu antausius, galima bus begti iš visu jegu. Pagauti viena visur esančiu Niujorko taksi, kuri galima surasti net tokioje audroje ir... kur važiuoti??? Leiskite pagalvoti, iš pradžiu gal namo, o paskui... bent išsimiegoti reiketu!

Padrikai nusišalines iš nusikaltimo vietos, Lucas bando išsiaiškinti, kas jam nutiko. Kas ir kodel užvalde jo prota ir nužude ta vargša žmogu? Laiko atsakymams ieškoti jis turi labai mažai, nes ji jau persekioja du sumanūs policijos detektyvai, žavi Carla Valenti bei jos juodaodis porininkas Tyler Miles, ir spastai tuoj užsidarys. Niekuo negali padeti net gimtasis brolis, dvasininkas Markus Kane, kuris yra tvirtai isitikines rimtu savo giminaičio pamišimu. O čia dar tie keisti košmarai, kuriuose Lucas mato siaubingus monstrus ir tai, kas turi ivykti po keliu akimirku. Kažka labai nemalonaus ir net atvirai siaubingo. O iš kur atsirado šios nežmogiškos galios? Argi jis galejo anksčiau judeti tokiu greičiu lengvai vengdamas kulku ir atlikdamas nauju pasaulio rekordu vertus šuolius? Ir kodel oro temperatūra ne tik Niujorke, bet ir visoje planetoje kasdien keliais laipsniais mažeja? Ka visa tai reiškia, velniai rautu?!

Kaip ir dera geram detektyvui, visi taškai ant „i" sudedami pačiame finale, iki pat galo priverčiant žaideja jausti itampa, šaltai prakaituoti ir kankintis iš nežinomybes, vel ir vel paleidžiant iš ranku siula prie nenuspejamos ir gresmingos atomazgos. Štai ir aš neatskleisiu visu

šio paranormalaus nuotykio subtilybių, kad neprideliočiau „spoiler'ių", ir paminesiu tik senovinius *maya* ritualus, pagrindinio veikejo vaikystes prisiminimus, mažą mergaitę ir... galimą žmonijos rases baigtį. Trys galimi šio žaidimo atomazgos variantai patenkins ne tik pozityviai nusiteikusios publikos, bet ir fatalistų smalsumą.

KAIP KINE

Nuolatos nervingai krūpčioti rizikuojant vieną kartą nuversti minetą vyno taurę :], prakaituoti šaltu prakaitu priverčia ne tik grakščiai pateikiamas siužetas, bet ir pati žaidimo struktūra, kuri labiau primena kokybiškai pastatytą interaktyvų filmą negu tuos nuotykius, prie kurių mes visi seniai pripratome. Neabejoju, kad tai surinks nemažai ir priešininkų, ir gerbeju, tačiau tik laikas parodys, ar šis nuokrypis turi ateitį. Meninio filmo atmosfera padeda sukurti plačiaformatis ekrano režimas klipukų metu ir įvadinis treniruotes lygis, vykstantis filmavimo paviljone, kuriam vadovauja žaidimo autoriaus, Davido Cage'o, trimatis modelis. Ir net pagrindinio žaidimo meniu punktų pavadinimai priverčia prisiminti *DVD* filmų meniu, nes vietoj įprasto *„New game"* čia puikuojasi *„New Movie"*. Tikriausiai būtent todel čia nereikia nieko daryti patiems (išskyrus vaikščiojimą): nei smogti, nei pašokti, pakanka tik pasirinkti veiksmo variantą — ir tuoj pat pasileis atitinkama scena. Visas siužetas yra rūpestingai padalintas į 46 skyrius (pavadinti juos lygiais liežuvis neapsiverčia), kurių kiekvienas yra visiškai savarankiškas elementas. Automatinis išsaugojimas vyksta po skyriaus perejimo, grįžti į ankstesnius negalima, nebent žaisti juos iš naujo.

Dar vienas *DVD* filmus primenantis meniu punktas — bonusai (Bonus). Žaidimo eigoje rinkdami Taro kortas atidarysite jame daugybę skanumynų. Galima išklausyti visas kompozicijas, peržiūrėti veikejų vaizdų galeriją ir įdomius klipus (iš žaidimo, originalius, pavyzdžiui, Tylerio draugės striptizą). Taip pat galima susipažinti su žaidimo kūrimo procesu: kaip buvo daromi motion capture, įgarsinama ir t. t.

IR MEDŽIOTOJAS, IR AUKA

Iš pradžių, aišku, valdome Lucas, tačiau paskui teks pabūti ir jį medžiojančių abiejų detektyvų, ir net jo brolio kailyje. Štai šiame epizode mes begome nuo policijos bandydami nuslepti visus nusikaltimo pedsakus, o jau kitame „farų" vaidmenyje mes įsilaužiame į savo namus ir bandome save patį pagauti — nieko nepasakysi, labai originalu ir šviežia.

Iš esmes visa istorija ir sukasi aplink šiuos tris veikejus (be Lucas brolio), atskleisdama tai vieną, tai kitą paslaptingos žmogžudystes pusę. Kiekvienas žaidimo veikejas pasižymi savo nepakartojamais bruožais. Žaisdami už Lucas, aiškiai jausite jo padeties beviltiškumą. Štai, pavyzdžiui, epizodas su jo buvusia mergina, su kuria jis išsiskyre prieš kelis menesius. Tiffany perspeja jį, kad užeis aštuntą vakaro atsiimti savo daiktų. Atejęs namo į tuščią butą, Lucas pažiūres TV naujienas, išklausys telefono atsakovo žinutes, išgers pieno ar džino (čia jau kaip kam geriau), panaršys internete, paklausys muzikos, sugros gitara... Kiekviename Lucas veiksme aiškiai juntama nepertraukiama depresija, sukurta paslaptingos žmogžudystes ir košmarų, kartais jį aplankančių; jo desperatiški bandymai ištrukti iš šių spąstų priverčia ne tik užjausti, bet ir stoti jo pusen, sirgti už jį, o ne policijos detektyvus. Jų situacija yra visai kitokia. Žavios Carlos namuose nuolat groja muzika, jaukus butas apstatytas baldais taip, kaip ir dera jaunai merginai: plakatai ant sienų, minkštas kilimas ;), žvakides su žvakemis, kompiuteris su spausdintuvu ir faksu. Štai pas ją užsuko kaimynas, kartu mielai išgerete vyno, būrete Taro kortomis. Taigi Carla GYVENA, kai tuo tarpu Lucas BANDO IŠGYVENTI. O Tylerio iš viso

kitos problemos — jo antrajai pusei atsibodo kiekvieną dieną bijoti, kad jis negrįš iš rizikingo darbo. Samanta jį labai myli, kasdien surengia mažą šventę ir visaip leidžia suprasti: mielasis, mesk šį darbą!

Žaidimas atspindi veikėjų gyvenimą visomis smulkmenomis. Nuobodu? Visai ne! Buities scenos tampriai susietos su svarbiais siužeto įvykiais, taigi pagrindinių veikėjų „gyvenimo valdymas" tik paaštrina situaciją.

Inventoriaus žaidime faktiškai nėra, tačiau kartais reikės, pavyzdžiui, vienos lokacijos ribose pakelti kelis daiktus ir palyginti juos tarpusavyje. Arba sudaryti foto robotą. Arba paskaityti elektroninį paštą. Arba surinkti jau minėtas Taro kortas Bonus medžiagos atidarymui. Neretai leidžiama vienoje lokacijoje persijungti tarp skirtingų veikėjų (policijos detektyvų), kurie tą patį dalyką komentuoja skirtingai, papildo vienas kitą.

Visi jūsų atlikti veiksmai įtakoja pasirinkto veikėjo moralinę būseną, rodomą ekrano apačioje. Išgėrėte kavos, nusiprausėte — štai jums +10 arba +20 vienetų nuotaikos skalėje. Pamatėte savo kruviną veidą veidrodyje, išsigandote košmariško sapno, išklausėte niūrių draugo ar draugės patarimų — reiškia 10, o gal ir 30 taškų šalin. Tikriausiai nereikia net sakyti, kad visai žemų sielos pusiausvyros reikšmių patartina vengti.

GREIČIAU, DAR GREIČIAU

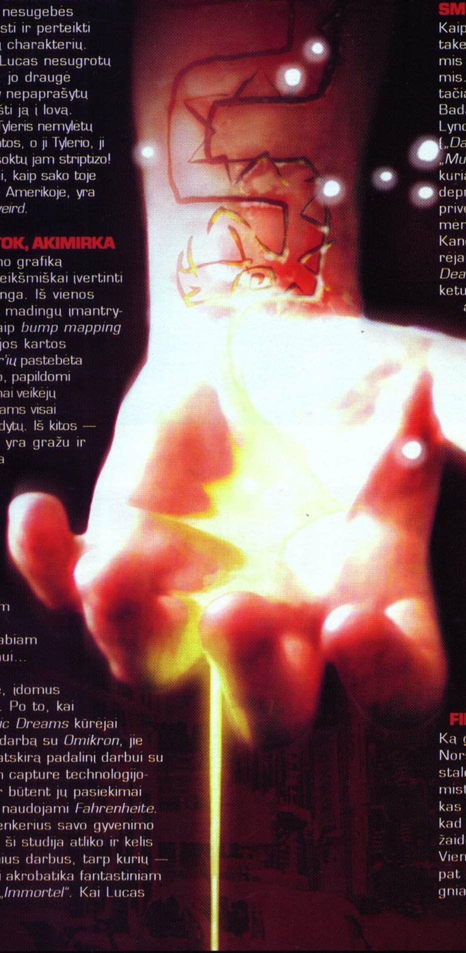
Ar jums kada nors teko quest arba nuotykių žaidime bendrauti su žmonėmis begant laikui? Šiame žanre yra toleruojamas apgalvotas ir visas aplinkybes įvertinantis priėjimas, kuriam skubėjimas tik kenkia. O čia būkit malonus kiekvieną dialogą vykdyti tarsi šimto metrų bėgimą. Bet kurio pokalbio pradžioje ekrano viršuje atsiranda keli sakinių variantai, yra paleidžiamas laiko indikatorius, kuriam begant privalote pasirinkti patikusį klausimą arba atsakymą... Na gi, greičiau spręskite, galvojimui liko kelios sekundės! Skubėkite!!! Nespėjote — jūsų problemos, pasibaigus suteiktam laikui, žaidimas pats už jus nuspręs, kokį variantą pasirinkti. Ir toli gražu ne patį geriausią. Deja, dažniausiai tokia pokalbių struktūra tik erzina, neleidžia pasakyti to, ką nori. Apmaudu. Tą jums sako žmogus, laikantis save anglų kalbos žinovu; ką jau tuomet kalbėti apie tuos, kuriems šia kalba kalbėti sekasi prasčiau?

Gal manote, kad visi valdymo „siurprizai" jau pasibaigė? Palaukite, neskubėkite, svarbiausia dar prieš akį. Pačius skanumynus (kvapą gniaužiančius šuolius per traukinius ir sraigtasparnius, dvikovas su fantastiniais vamzdžiais ir atgijusiais angelais, bokso treniruotes, susidūrimus su vienu ar net keliais policininkais „*The Matrix*" stiliumi ir t. t.) kūrėjai atliko efektingų kino scenų formatu, kurių metu reikia arba LABAI greitai spausti „kairėn–dešinėn", arba skirtingu nuoseklumu atlikti 8 ekrane pasirodančius veiksnius: rinktis vieną iš keturių krypčių ir spausti 4 pagrindinius valdymo pultelio mygtukus — visa tai taip pat greitai. Kūrėjai net sugalvojo pavadinimą visam šiam bjaurumui — *PAR*, arba *Physical Action Reaction*. Taigi jei nepademonstruosite pakankamo vikrumo ir pavėluosite arba supainiosite kombinaciją, prarasite vieną gyvybę. O pasibaigia visos gyvybės (daugiausiai 6) — pasibaigia ir žaidimas, ateina, kaip sakoma, *Game Over*. Laimei, kad gerai paieškojus gyvybių šiame žaidime dar galima surasti. Įvairių spalvų ikonos keičiasi pernelyg greitai, kartais susilieja su ekrane rodomais vaizdais. Kita vertus, toks priverstinis skubėjimas tik įpila aliejaus į ugnį ir kaitina aistras. Ar ne to reikia žaidimui-trileriui, kuris turėtų visokiais būdais sujaudinti ir suteikti laukiamą/nelauktą jūsų nervų sistemos sutrikimą?

Nesu tikras, kad viso pasaulio žaidėjai būtų laimingi išvydę būtent tokį valdymą kituose panašaus žanro žaidimuose. Maža to, kad čia jis dera tik konkrečiai aplinkai ir atmosferai, pasitaiko ir visai nelogiškų sprendimų. Sutikite, kad tiesinė priklausomybė tarp pultelio spaudinėjimo „aukštyn–žemyn" ir pagrindinio veikėjo gabumo perstumti kūną atrodo keistokai. Tas pats ir dėl gebėjimo „skaityti" pašnekovų mintis spaudžiant visus mygtukus užuot pabandžius suvokti teiginių prasmę. Ką ten sakyti, vis dar pasireiškia techninių priemonių, padedančių įtraukti žaidėją į interaktyvų veiksmą, ribotumas...

CENSORED

Eilinis skandalas Amerikoje dėl prievartos video žaidimuose sąlygojo, kad Naujojo Žemyno versijoje iškirptos nuogumo scenos ir kai kurie kiti momentai, o pavadinimas pakeistas į Indigo *Prophecy*. Bet ir tai neišgelbėjo žaidimo nuo reitingo *Adults Only* (21+), nors pas mus, Europoje, net įvertinant mini žaidimą, kuriame Lucas mylisi su savo drauge, Fahrenheit pasirodė su standartiniu 18+. O kai kuriose šalyse, tarkim, Suomijoje, jį leidžiama žaisti paaugliams iki šešiolikos metų. Geras, ar ne?



Autoriaus nuomone, visi šie draudimai yra nereikalingi, nes seksas ir prievarta nėra galutiniai šio žaidimo tikslai, tai tik smulkmenos, kurios puikiai dera prie siužeto ir papildo jį. Taip, galima apsieiti be tų trijų sekso scenų, tačiau tuomet žaidimas–filmas nesugebės atskleisti ir perteikti veikėjų charakterių. Jeigu Lucas nesugrotų gitara, jo draugė Tiffany nepaprašytų pernešti ją į lovą. Jeigu Tyleris nemylėtų Samantos, o ji Tylerio, ji juk nešoktų jam striptizo! Visa tai, kaip sako toje pačioje Amerikoje, yra labai *weird*.

SUSTOK, AKIMIRKA

Žaidimo grafiką vienareikšmiškai įvertinti sudėtinga. Iš vienos pusės madingų įmantrybių, kaip *bump mapping* ir naujos kartos *shader'ių* pastebėta nebuvo, papildomi poligonai veikėjų modeliams visai netrukdytų. Iš kitos — viskas yra gražu ir stilinga lygiai tiek, kiek to reikia, kad atsiduotum šiam nuostabiam žaidimui...

Beje, įdomus faktas. Po to, kai *Quantic Dreams* kūrėjai baigė darbą su *Omikron*, jie įkūrė atskirą padalinį darbui su motion capture technologijomis. Ir būtent jų pasiekimai dabar naudojami *Fahrenheite*. Per penkerius savo gyvenimo metus ši studija atliko ir kelis šalutinius darbus, tarp kurių — virtuali akrobatika fantastiniam filmui „*Immortel*“. Kai Lucas Kane suvokia, kad jo jėga ir vikrumas po paslaptingos žmogžudystės padidėjo, jis pradeda atlikti tokius triukus, jog atrodo, kad žiūri filmą — taip viskas tikroviška. Kaip visa tai buvo kuriama, galima peržiūrėti žaidimo *Bonus* skyrelyje.

SMUIKO DEPRESIJA

Kaip ir dera geram filmui, garso takelis yra pristatytas originaliomis ir šalutinėmis kompozicijomis. Pagrindines (iš viso dvi, tačiau kokias!) sukūrė Angelo Badalamenti, beveik visų Davido Lyncho filmų muzikos autorius („*Dark Water*“, „*Lost Highway*“, „*Mulholland Dr.*“ ir kitų). Jų kuriamą stilių, beviltiškumą ir depresiją stiprina smuikas, priverčiantis vos ne staugti mėnuliui — ypač žaidžiant už Kane'ą. Vis labiau JAV populiarėjanti roko grupė „*Theory of a Deadman*“ yra pristatyta keturiomis savo naujausio albumo kompozicijomis, įprastais savo žanro atstovais. Yra žaidime ir klasikinių '70–80 metų kompozicijų.

Veikėjus įgarsinę aktoriai padirbėjo labai gerai, išskyrus senutės Agatos — niekad nepatikėčiau, kad ją įgarsino atitinkamo amžiaus aktorius. Ir mano spėlionė pasitvirtino — viename iš bonusinių klipų parodomas įgarsinimo procesas, net ir šios keistos senutės.

FILMAVIMAS!

Ką gi, atėjo metas apibendrinti. Nors ir gaila, vadinti šį žaidimą stalo biblija visiems supainiotų mistinių nuotykių gerbėjams kol kas negalima. Labai panašu, kad Fahrenheit suskirstys visus žaidėjus į dvi stovyklas. Vieniems patiks įtemptas, iki pat finalo laikantis nežinomybės gniaužtuose siužetas, kiekvienos kūno ląstelės juntama nervinė įtampa mini žaidimų-klipų metu, interaktyvaus kino formatu pateikiama medžiaga ir stulbinanti muzika. Bet kitus nuvils moraliai pasenusi grafika, mažos lokacijos ir tariama laisvė, įdomių galvosūkių stoka, keisti dialogai, kuriuose reikalaujama ne galvoti, o tik greičiau spausti mygtukus, ir, aišku, „garbingas“ žiūrovo vaidmuo, dažnai išeinantis į pirmą planą. Kino nereikia žaisti, jį reikia žiūrėti... Žodžiu, žaidimo ir kino susijungimo eksperimentas pakankamai nevienareikšmis, tačiau susipažinti su Fahrenheitu artimiau aš rizikuosiu patarti visiems žanro gerbėjams. Aišku, jis nėra idealus, tačiau originalumo, visiškai unikalaus stiliaus ir gilios atmosferos jam pakanka. Ir tai, mano manymu, nusveria visus trūkumus, verčiant *Fahrenheit* šedevru tikriems žaidimų meno gerbėjams ir tiesiog hitu paprastiems žaidėjams.

SIUŽETAS 99
Į nieką nepanašus, įtemptas, laikantis nežinomybės gniaužtuose iki pat finalo.

GRAFIKA 84
Yra ties ta paskutine riba, kurios vis dar užtenka mėgautis žaidimu.

VALDYMAS 80
Ginčytina PAR valdymo sistema reikalauja iš žaidėjo nemenkų reakcijos gabumų, o dialogai „laike“ privers skubėti, painiotis ir mokytis anglų kalbos.

GARSAS 93
Nuostabiai įgarsinti veikėjai, iki mažiausių smulkmenų apgalvoti ir tikroviški garso efektai.

MUZIKA 98
Tiesiog stulbinančios Angelo Badalamenti kompozicijos.

IŠVADA
Įgimtas europiečių stiliaus jausmas, padaugintas iš profesionalių filmuotojų darbo ir Angelo Badalamenti muzikos, atvedė prie šio novatoriško žaidimo pasirodymo, nuo kurio kartais tiesiog šiurpuliai eina per nugarą, o gerklėje klastingai atsistoja kamuolys.

SUDĖTINGUMAS: NORMALUS

VA REITINGAS 91

Psychonauts

PROTO GELMĖSE

■ **Kūrėjas:** Double Fine Productions | **Leidėjas:** THQ | **Data:** 2005-10-14 | **Žanras:** nuotykių/platforma

Ar kada nors teko domėtis, kas slypi mūsų galvose? Koks nors daktariūkštis, pergalingai mosuodamas savo mylimiausiu skalpeliu, išsivėptų ligi ausų ir imtų vardinti medicinos terminus, kuriuos drąsiai galėtumėte palaikyti turkiškais keiksmažodžiais. Toks atsakymas jus geriausiu atveju suglumintų. Tad kodėl nepabandyti į tai pažvelgti iš visai kitos, daug įdomesnės perspektyvos. Nežinau, ar viskas taip įdomu todėl, kad kūrinio veikėjai nėra žmonės, tačiau faktas, jog po proto gelmes klaidžioti jums dar nėra tekę...

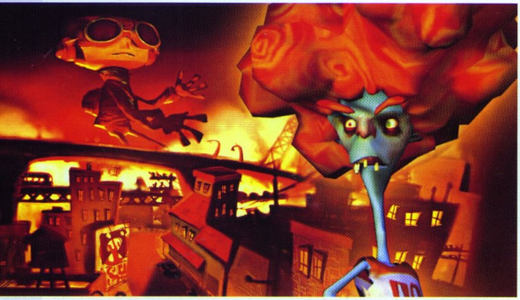
Žygis

Siužetas — viena iš stipriųjų žaidimo dalių — įtraukia savo novatoriškumu. Jums atiteks didžiagalvio veikėjo Razo (trumpinys iš Razputin (nejuokauju, tikrai)), jauno aiškiaregio vaidmuo. Ambicingas jaunuolis tvirtai užsidegęs išmokti daugiau psichologinių triukų, todėl jis niekam nežinant įsėlina į paslaptingą aiškiaregių vasaros stovyklą ir tikisi lavinti savo galias, tapti žymiu Psichonautu. Ne tau, Martynai, mėlynas dangus. Stovyklos vadovai herojų sučiumpa ir leidžia pasilikti vieną dieną, kol šio atvažiuos namo pasiimti tėvai. Bet nesijaudinkite, jums nereikės praleisti viso žaidimo besiaiškinant tėvams už tokius žygius. Visai netikėtai užmezgama intriga. Pasirodo, tiek Razas, tiek kiti stovyklautojai naktimis kenčia nuo panašių košmarų. Negana to, staiga kažkas ima „siurbti" veikėjų protus. Neabejotinai tai blogio jėgos, kad ir kas jos būtų. Kadangi būtent Razas kupinas nenuslopinamo intereso ir entuziazmo, jis ir taps tuo herojumi, kuris ketins viską išsiaiškinti keliaudamas po pačių įvairiausių veikėjų smegenines ir kovodamas su jose šėlstančiomis fantazijomis.

Siužeto plėtojimas svarbus dėl originalių veikėjų, jų ryškių bei visiškai skirtingų charakterių ir aiškios paskirties. Sutiksite tiek nerūpestingą, linksmintis trokštančią merginą, tiek mokslininką iš nežinomos Rytų Europos šalies. Iš tikrųjų nevardinsiu, nes svarbesnių veikėjų bus gerokai virš dvidešimties.

Įdomumo kūriniui suteikia ir žaidėją prie veikėjų bei viso žaidimo pasaulio traukia lygių gyvastis. Tarkime, vien jau stovyklos teritorijoje galėsite klaidžioti nemažais plotais, rankioti įvairias smulkmenas, net apsipirkti. Bet svarbiausia, kad visur girdėsite daug garsų ir regėsite daug veiksmo. Sutiktų veikėjų net nekalbindami galėsite ilgą laiką klausyti jų dialogų, kurie ne tik mirtinai juokingi ir tęsiasi stebėtinai ilgą laiką, bet, progresuojant žaidimui, keičiasi. Net nepastebėsite, kaip greitai įsitrauksite į žaidimo pasaulį, nes jis gyvas, jis kvėpuoja...

Bet palaukite. Visas smagumas, pateisinantis kūrinio pavadinimą, dar tik prieš akis. Neatsimenu nė vieno žaidimo,



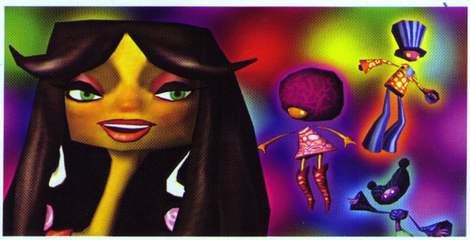
kuriame būtų galima klaidžioti po veikėjų mintis. Kai įžengsite į kieno nors protą, „geimplėjus“ dažniausiai pasikeis, o jums reikės atskleisti visas to veikėjo emocines savybes, sužinosite jo baimes, imsite suprasti jo charakterį. Kad įveiktumėte šiuos lygius, privalėsite išspręsti psichologines herojų problemas, pateiktas itin naujoviškai. Ne visuomet iš karto suprasite tas itin keistas ir, duodu ranką kirst, niekur nematytas aplinkas. Kad ir kaip beprotiškai visa tai atrodytų, galų gale suprasite, kad net smulkiausia detalė čia turi prasmę, taigi kūrėjai nesiekė tapti novatoriais vien vaizduodami tai, ko iki šiolei sukurta nebuvo. Tai pačių įvairiausių formų psichologiniai žaidimai, pateikti su platformos elementais. Stengiuosi konkrečiau apie užduotis nieko neužsiminti — tegul jums tai būna toks pat netikėtas siurprizas kaip ir man. Žinokite tiek, kad niekur kitur to nematėte ir nežaidėte.

Kūrinyje akcentuotas kolekcionavimas. Viso žaidimo metu galėsite surasti tūkstančius įvairiausių smulkmenų, atskleisiančių daugiau istorijos detalių, smulkmenų, kurios padės jums tobulėti, kelti savo galių lygį — neapseita be populiariųjų RPG elementų. Turiu omeny, puiku, jog jų nepamiršo. Pakeliui išmoksite įvairių triukų: aiškiaregystės, sklandymo ore ar telekinezės. Valdymas nesudėtingas, tad beliks visu tuo gėriu mėgautis. Žaidimas nesudėtingas. Tikriausiai nuspręsta žaidėjų nevarginti iššūkiais, sudominti nuolat kintančia jo išvaizda bei įvairių „geimplėjumi“. Už tokį požiūrį verta kūrėjus išbučiuoti. Nors labiau patyrę žaidėjai, ypač hardcore mygtukų maigytojai, gali pasigesti jų savimeilę paglostančių sudėtingų užduočių, tačiau aš pats pritariu sprendimui koncentruotis ir pabrėžti idėją, istoriją, jos prasmę ir moralą.

Grafika gera. Netobula, bet, tarkime, labai gera. Kūrėjai nusprendė atsipirkti be galo skirtingais ir įvairiais lygiais. Tai vienas iš tų retų pavyzdžių, kuomet meniškumas, originalus dizainas ir kiekvienos detalės individualumas įgauna kur kas didesnę vertę nei naujausi specialieji efektai ir kiti technologiniai triukai. Žaidimas gyvas ir tą galima nesunkiai pajusti. Šiek tiek gaila, kad PlayStation 2 versija atsilieka nuo Xbox ir asmeninių kompiuterių. Žinoma, skirtumai nėra labai drastiški, bet kompiuterio generuojamų vaizdo intarpų metu arba vienoje vietoje susikoncentravus didesniam kiekiui veikėjų, tai išryškėja.

Tuo tarpu garsui priekaištų pareikšti net norėdamas negalėčiau. Įgarsinimas, mano galva, tiesiog tobulas. Prisiminkime nepaprastą veikėjų dizainą su jų ryškiais charakteriais ir gauname tokį derinuką, kuris verčia veikėjus įsimylėti. Dialogo eilučių bus daugiau, nei priplepa Nomeda. Ir visos jos netuščios, kupinos gero humoro. Kūrinio muzika taip pat nepaprastai gerai dera su lygių atmosfera. Net nedera, ją formuoja, kaip tai daro dizainerių nepaprasti, genialūs sprendimai.

Tai vienas tų retų kūrinių, kuriuos išties galima pakišti po nosimi video žaidimų, kaip meno formos, skeptikams ir paskui stebėti, kaip šiems greitai pritrūksta argumentų, o visi iki tol turėti gerklėje užstringa. Iš tiesų puikus kūrinys, praplečiantis ne tik platformos žanrą, bet ir visą mūsų supratimą apie žaidimus.



+ PRIVALUMAI

+ Nepaprastai sukurti nepaprasti veikėjai...
+ ...nepaprastame žaidime...
+ ...su nepaprastu „geimplėjumi“.

- TRŪKUMAI

- Šioks toks grafikos skirtumas tarp žaidimo versijų skirtingoms platformoms. Nėra taip blogai, tačiau netoleruotina.
- Trukmė galėtų būti ilgesnė, nes, pabaigę žaidimą, vėliau nieko ypatingai naujo jame neatrasite.
- Sudėtingumą mėgstantys žaidėjai gali pasigesti iššūkio.

SIUŽETAS 90

Be galo novatoriškas ir įtraukiantis. Niekada negalėsite nuspėti, kas jūsų lauks kitą akimirką.

GARSAS 95

Nors aplinkos garsai niekuo neišsiskiria, tačiau įgarsinimas yra tiesiog nepriekaištingas.

MUZIKA 96

Idealiai dera su lygiais ir turi išskirtinį skambesį. Be to, kaip ir visas žaidimas, ypatingai įvairus.

GRAFIKA 78

Nors tai tikrai gražiai atrodąs kūrinys, negalima nepastebėti vietomis prastesnio kadrų kaitos greičio bei kiek mažesnės detalizacijos nei kitose žaidimo versijose.

VALDYMAS 85

Prie jo labai greitai priprasite ir nudžiugsite, jog valdymo sistemos nevargina tipinės platformerių problemos.

IŠVADA

Psychonauts — originalus žaidimas visomis įmanomomis prasmėmis. Jei ieškote naujų pojūčių, žiūrite teisinga linkme.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS **92**

FIFA 2006

DAR VIENA ŽVAIGŽDŽIŲ VIENUOLIKĖ

■ **Kūrėjas:** EA Canada | **Leidėjas:** EA Sports | **Data:** 2005-09-30 | **Žanras:** sportas

Kiekvienais metais po naują futbolo žaidimą mums pasiūlo įsigyti visų numylėtinė EA Sports. Tikriausiai visiems įdomu, kada pagaliau kūrėjai išsisems, ir kiekvienais metais pamatysime tik po dar vieną skaičiuką, bet nieko daugiau. Deja, jau nuo 2004-ųjų metų žaidimai pradėjo vis labiau panašėti. Pažiūrėkime, ką džiugaus futbolo gerbėjams atnešė ilgai lauktas 2006-ųjų metų variantas.

mOS

KAS MŪSŲ LAUKIA...

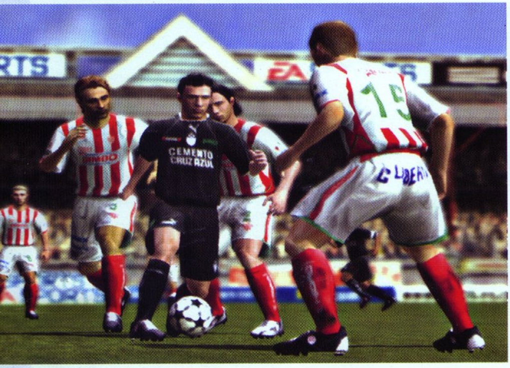
Įsijungus žaidimą mūsų laukia trumpas filmukas su vienais gražiausių sezono įvarčių. Kiek vėliau mus pasitinka standartinis ir, atrodo, nuo 2005-ųjų metų nė kiek nepasikeitęs pilkas meniu. Jame be nuolat pasisvečiuojančių funkcijų Kick-Off, Game Modes, My Fifa ir Team Management atsirado šis tas naujo. Tai Retro ir Extras. Apsilankius Retro skiltyje galime pasirinkti iš kelių ganėtinai įdomių opcijų: Memorable moments pamatysime vienus gražiausių įvarčių, įmuštų per pastarąjį sezoną. FIFA games retrospective pamatysime ištraukas iš visų FIFA serijos žaidimų, galėsime palyginti, kaip serija keitėsi bėgant metams ir pasidarė tokia, kaip šis egzempliorius, dabar gulintis ant mano stalo. Classic player bios galėsime peržiūrėti atsirakintų senosios kartos žaidėjų biografijas, statistikas. Žymiausias iš jų — Franz Beckenbauer. Extras meniu skiltyje galėsime pamatyti būtent mums skirtą „Barselonos" puolėjo Samuelio Eto'o interviu, kuriame sužinosime, jog ir futbolo žvaigždės žaidžia FIFA serijos žaidimus. Toliau galėsime pažiūrėti gražiausius sezono momentus, kuriuos, aišku, prieš tai reikia nusipirkti parduotuvėje už sunkiai uždirbtus taškus. Čia pateikiami kelių šalių futbolo lygų epizodai.

Game Modes nesiūlo mums nieko. Tie patys praeitų kartų palikti Tournament, Manager ir Practice.

PRIE FUTBOLO KLUBO VAIRO

Kadangi apie paprastą turnyrą ir treniruotes nėra ką daug pasakyti, tai nusprendžiau giliau panagrinėti trenerio režimą. Jis mus įtraukia į penkiolikos sezonų trukmės karjerą, kurios aiškus tikslas — tapti geriausiu iš geriausiųjų. Tai pasiekti bus daug ir įvairių būdų. Kadangi iš pradžių gausime treniruoti tik prastus, antroje lygoje bežaidžiančius klubus (aš rinkausi Madrid Real B), tai pirmasis pasirinkimas bus kelti klubo reitingą ir reputaciją ir bandyti patekti į kitą lygą ar tiesiog pirmai progai pasitaikius atsisveikinti su buvusiais klubo vadovais ir keliauti į aukštesnio reitingo klubą.

Klubo valdymas yra labai supaprastintas. Jei norima, tarkim, pagerinti puolėjų charakteristikas, tiesiog reikia investuoti į puolėjų trenerį, ir taip dėl visų kitų komandos valdymo aspektų. Norint tobulinti esamą komandą, siūlyčiau pasinaudoti Scouting opcija. Ji leidžia mums susirasti reikiamos pozicijos jaunų žaidėjų, kurių mūsų komandai taip reikia. Pasitaikys momentų, kai pasibaigus rungtynėms turėsime arba atsakyti į vienus ar kitus klausimus žurnalistams, arba priimti sprendimus, susijusius su tos



metais pamatyti kažką naujo, pritrenkiančio ir giliai praeityje palaidoti Pro Evolution Soccer seriją. Deja, atrodo, jog norėjau per daug. Visi judesiai praktiškai identiški savo pirmtakui.

Ištvermės („Stamina") stulpelis eikvosis gerokai greičiau, be to, jis atsistatys ne per vienerias varžybas. Jei vienose rungtynėse žaidėją labai nuvarginot, kitose jis turės tik mažą dalį iki tol turėtos ištvermės. Praleidęs kelias rungtynes ant atsarginių suolelio, atsigaus ir vėl bus pasiruošęs grįžti į aikštę.

Viena iš nedaugelio atsiradusių naujovių yra teisėjo neįskaitomos baudos. Jei atakos metu jūs prieš ką nors prasižengėte, tačiau kamuolys liko jų komandos rankose (manau, turėčiau sakyti kojose :)), viršutiniame kairiajame kampe atsiras paveiksliukas, vaizduojantis, kad teisėjas leidžia žaisti toliau. Tuomet galima bandyti manevrą atlikti dar kartą.

NETEKTIS

Mušant baudos smūgius į priešininkų vartus, pastebėjau vieną didelę netektį, dėl kurios žaidimas tapo realistiškesnis, tačiau ir sunkesnis. Dingo taikiklis, kuriuo reguliuodavome kamuolio skriejimo kryptį. Dabar šiaip taip orientuotis galėsime tik pagal kameros žiūrėjimo kampą. Smūgio stiprumo reguliatorius išliko toks pat. Reikia sustabdyti besipildančią eilutę paryškintos vietos ribose.

Prieš tęsdamas pasakojimą norėčiau palinkėti SĖKMĖS ir IŠTVERMĖS visiems, bandantiems įvaldyti šią naujovę. Perspėju, tiksliai pataikyti lengva nebus :).

komandos futbolininkų gerove. Pavyzdžiui, po varžybų vienam jūsų auklėtinių apsižodžiavus su priešininkų žaidėju, turėsite parinkti tokį atsakymą, kuriuo liktų patenkinti ir komandos nariai, ir priešininkai, ir žurnalistas, bet svarbiausia — JŪS pats! Situacijų gali pasitaikyti įvairiausių: net ir pasenęs komandos autobusas. Ką su juo daryti? Važinėti su tokiu žaidėjai nebenori, nes jiems skauda nugarą, o naujo kaina, anot kūrėjų, bado akis. Gal tiesiog suremontuoti seną? Galiu pasufleruoti, kad naujo kaina tėra 1000 dolerių. Manau, kad jau patys supratote, ką reikia daryti :).

Investuojant į komandos „Fitness Couch" žaidėjai greičiau atsigaus po traumų, tai tikrai svarbu puikiam jūsų komandos pasirodymui futbolo arenoje. Ir nenorėkite įsivaizduoti, ką reiškia žaisti su Real Madrid B prieš Valencia neturint savo gretose dviejų pagrindinių puolėjų vien dėl to, kad jie prieš dešimt ar daugiau rungtynių gavo kojos ar stuburo traumą. Pasibaisėtina.

PO TEISĖJO ŠVILPUKO

Pasigirdus teisėjo švilpukui, skelbiančiam rungtynių pradžią, realybė mane nubloškė atgal į žemę ir padėjo suprasti tai, ką pamačiau. Galbūt aš tiesiog per daug tikėjausi... Grafika identiška „UEFA Champions League" žaidimui. Nieko nauja, niekas nepakeista, išskyrus dar vieną skaičiuką prie to pavadinimo FIFA, kuris suteikė tiek daug vilčių šiais

GRAFIKA/GARSAI

Kaip jau minėjau, grafika beveik nepasikeitė nuo UEFA čempionų lygos laikų. Nors ne. Nevertinsiu labai griežtai vien iš simpatijų šiai nuostabiai serijai. Vis dėlto šioks toks „naujas vėjelis" papūtė ir į grafikos sritį. Bet itin didelių skirtumų nesimato. Tiesiog visi veikėjai laksto gražiau, jų judesiai geriau animuoti, ypač tai jaučiama žiūrint atakų ar įvarčių pakartojimus.

Žiūrovai tikrai kelia daug problemų šiam žaidimui. Jų išvaizda tragiška! Prie pat aikštės sėdintys žiūrovai atrodo kaip paprasčiausi plakatai ar stovai. O giliau tribūnose šėlstančios minios primena dažų dėmes ant sienos.

Garsai yra tikrai aukšto lygio kaip ir praeitos serijos žaidimuose. Minios šūksmai ir nusivylimo ar džiaugsmo bangos prasiveržia pačiu laiku. Žaidėjai neigarsinti, tad dėl vienos ar kitos žvaigždės balso panašumo į originalą mums sukti galvos nereikės.

Garso takelis taip pat seka savo pirmtakų jau pramintais takais. Vėl keleto grupių kūriniai sudėti į EA Playlist skiltį. Kaip ir aname žaidime čia daugiausia vyrauja rokas ar panašaus stiliaus muzika. Savo nuomonės šiuo atveju nesakysiu, nes, kaip žinia, dėl skonio nesiginčijama :).

Komentatoriai Andy Gray ir Clive Tildesley atkeliavo taip pat iš ankstesnių dalių. Savo darbą jie atlieka puikiai kaip ir anksčiau, bet jau perėjus Manager Mode pradedi nujausti, kada kokią frazę komentatorius sakys. Įdomu, keliomis komentatoriaus frazėmis mano žodynas praturtės baigus visą FIFA.

Dar norėčiau pasakyti, kad FIFA yra savotiškas kūrinys, kurį ilgai žaisti ir suvokti visą jo režimų gausą gali tik tikras futbolo imitatorių gerbėjas. Visų didžiausių pasaulio šalių čempionatai, įvairios papildomos taurių varžybos ir, žinoma, trenerio režimas. Šis džiaugsmas atrodo neišsemiamas.

Visiems Unlockables atsirakinti tik trenerio režimo taip pat neužteks, todėl jau skaičiuoju dienas, kol baigsiu žaisti dar vieną gigantą žaidimų padangėje.

ĮDOMUMAS	**90**	Iš karto įsitraukiau į profesionalaus sporto kasdienybę.
GARSAS	**85**	Norėtųsi kažko geresnio ir gilesnio...
MUZIKA	**80**	Subjektyvi nuomonė, bet man nepatiko, nors futbolo imitatoriui tinka puikiai.
GRAFIKA	**76**	Kažkodėl nesitiki, kad EA daug laiko skyrė grafikos tobulinimui.
VALDYMAS	**85**	Niekuo nepasikeitė...

IŠVADA

Puikus futbolo žaidimas, prikaustantis kelioms savaitėms, o gal ir mėnesiams :).

SUDĖTINGUMAS: **LENGVAS** / NORMALUS / SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 82

Genji: Dawn of the Samurai

PAMINKLAS ŽUVUSIEMS BE TIKSLO...

■ Kūrėjas: Game Republic | Leidėjas: SCEE | Data: 2005-10-21 | Žanras: veiksmo

Šį kartą pradėsiu apžvalgą netiesiogiai ją užbaigdamas. Kai pradėjau žaisti Genji, susidariau gana paviršutinišką nuomonę apie žaidimą, tačiau sužaidus jį visą požiūris į Game Republic komandos debiutą netikėtai pasikeitė. Bet kas gi nulėmė tokį netikėtą nuomonės pasikeitimą? Novatoriška žaidimo koncepcija, Genji siužetas, veikėjai, o gal nauja ir savotiškai išplėtota kovos sistema? Į šį klausimą sau ir kitiems dar ir dabar atsakyti negalėčiau. Bet tikrai žinau, kad Genji turi kažką, kas „užkabina“ ir palieka tik teigiamas emocijas.

Dante

Kaip jau minėjau, Genji: Dawn of the Samurai yra Game Republic debiutas. Ne tik PlayStation 2 sistemoje, bet ir apskritai. Kitas komandos kuriamas žaidimas numatomas jau Xbox360 sistemai, tačiau iki jo dar liko tikrai pakankamai laiko sužaisti ir išanalizuoti Genji. O žaidimas tikrai neįprastas. Nors koncepcija ir kūrėjų interpretacija samurajų bei tipinio hack&slash tema naujovėmis nedvelkia, Genji žaisti ir viską pamatyti savo akimis tikrai verta.

GERI DĖDĖS, BLOGI DĖDĖS IR AMAHAGANA

Žaidimas prasidės nuo itin įspūdingo įvadinio filmuko, kurio metu bus pristatytas pagrindinių piktadarių Heishi klanas ir jaunas bei narsus žaidimo herojus Yoshitsune, paskyręs savo gyvenimą kovai su blogiu. O kovoti tikrai bus su kuo, mat Heishi klanas garsėja savo nepriekaištingomis pergalėmis, kurias pasiekia pasitelkdami paslaptingus Amahaganos rutulius. Žinoma, Yoshitsune taip pat tokį vieną paveldėjo iš savo žuvusio tėvo ir nė negalvoja jo atiduoti Heishi

atstovams. Maža to, jaunasis kovotojas pats pradeda rinkti Amahaganos rutulius ir bando visaip pasipriešinti Kyoto miestą siaubiantiems blogiesiems. Žinoma, čia pat herojus susipažįsta su grupele teigiamų ir bet kada pasiruošusių ateiti pagalbon veikėjų. Vienas iš jų, vienuolis Benkei, po lengvos kovos taps ištikimu jūsų tarnu. Dar viena charizmatiška veikėja yra ledi Shizuka. Ji vienintelė galės sujungti atskirus Amahaganos rutulius į vieną. Taigi sulaukęs pirmo ir tikrai rimto sukilėlių pasipriešinimo, Heishi klanas kaip reikiant užsirūstina. Taip prasideda įtempta ir daugeliui pražūtinga kova dėl vienatinių Amahaganos rutulių, dėl kurių dauguma pradeda kraustytis iš proto...

GERI DĖDĖS

Viso žaidimo metu galėsite valdyti du personažus — Yoshitsune ir Benkei. Jie yra labai skirtingi, bet tuo pačiu kompensuoja vienas kito trūkumus. Yoshitsune labai miklus, vidutinio ūgio, tačiau jo atakos, nors ir greitos, nedaro daug žalos. Kaunasi ilgais, samurajams būdingais kardais. Tiesą sakant, net pats žaidimas koncentruotas į Yoshitsune, o Benkei, galima sakyti, tiems, kas liko nepatenkinti ar tiesiog nemėgsta tokio stiliaus veikėjų kaip jaunasis samurajus. Tuo tarpu Benkei bus aukštas, stambus, milžinišku stulpu mosuojantis galiūnas. Siaubingai lėtas ir nerangus, bet jei jau užtvos, tai daugiau tikrai nebesinorės. Benkei yra toks personažas, kuris nesvarsto įsakymų, juos vykdo ir tai daro tikrai gerai. Man šis personažas nelabai patiko, bet kartais praverčia. Ypač veiksmingas Benkei tada, kai aplink prisirenka sunkiasvorių, pusę ekrano užimančių priešų. Labai smagu stebėti, kaip sukimba du apylygės svorio kategorijos monstrai. Na, bet amerikietiškų imtynių savo laiku žaidžiau tikrai pakankamai, todėl šiuo atveju kur kas solidžiau ir patraukliau man pasirodė Yoshitsune. Taip pat samurajus priminė Samanouske arba Jubei iš garsiųjų, jau netgi klasika tapusių Onimusha dalių.

BLOGI DĖDĖS

Pradėjus kalbą apie žaidime matytus priešus, iškart prieš akis iškyla ordos įvairiausių monstrų bei visokių Heishi klano pakalikų, bet tai tik „smulkmė" palyginus su tuo, ką tarpusavyje vadiname „Bosais". Jų bus proporcingai žaidimų lygiams, o kovos tikrai įdomios ir įvairiapusiškos. Daugelis bosų tikrai originalūs ir iki šiol nematyti. Heishi klano lyderis yra Kiyomori Taira — paprasčiausias žmogus, fanatiškai renkantis Amahaganos rutulius. Bet vienas jis nieko nepadarytų, todėl jam ištikimai talkina įvairūs niekšai: Kagekiyo Taira (raudonai vilkintis samurajus, su kuriuo vėliau susiję kai kurie svarbesni siužeto vingiai) ar Hoe Goblin Moritoshi Taira (tikras monstras, su kuriuo žaidime turėsite malonumo susikauti net tris kartus). Kalbėti apie paprastus priešus turbūt nėra prasmės, čia daugmaž išlaikytas nusistovėjęs standartas: tos pačios raguotos formos, skleidžiami garsai ir ta pati, blogiukams būdinga juoda spalva...

„GEIMPLĖJUS"

Genji mechanika tikrai paprasta ir primityvi. Tyrinėjate aplinkas ir laukiate, kol kelią užtvers nematomas barjeras, po to ekraną užpildys tuzinas priešų, kuriuos turėsite greitai pažaboti. Tam, kad juos pakeistų kiti. Žinoma, lygiuose bus prikaišiota daug geresnių ginklų, įvairių detalių kuriant naujus, vertingų daiktų ir t. t. Taip pat vietomis pasitaikys koks paprastas galvosūkis, bet tikrai nemanau, kad tokie galvosūkiai gali pasirodyti bent kiek sunkūs. Žaidimas yra koncentruotas į veiksmą ir jo čia tikrai netruks. Beje, viena įdomi detalė, kad čia, priešingai nei *Onimusha* serijos žaidimuose, veikėjai galės šokinėti. Taip, abudu. Hm,

tiesą sakant, ir aš negalėjau patikėti, kad Benkei apsikrovęs sunkiausiais šarvais ir dar su dvimetriniu stulpu ant peties gali šokinėti ir kombo atakas ore atlikinėti, bet čia juk žaidimas, nėra ko stebėtis...

ASMENINĖS STATISTIKOS

Žaidimo metu bet kada galėsite įsijungti savo inventorių arba peržvelgti veikėjo statusą. Pavyzdžiui, kiek surinkta exp. taškų, kiek surinkta Amahaganos esencijos, kokia veikėjo būklė ir t. t. Taip pat galėsite keisti savo ginklus, šarvus arba kitą atributiką, tarkim, užsidėti daugiau atakos suteikiančius pakabukus ir pan. Be viso šito galėsite kelti savo veikėjo sveikatą, stiprumą ir apsaugą. Norėdami pakelti vieną iš šių dalykų bent 1 lvl, turėsite sunaudoti tris Amahaganos esencijos gabalėlius. Tiesa, jei pritrūksite kokių daiktų (sveikatą atstatančių gėrimų, įvairių priešnuodžių) arba norėsite nusipirkti ar pasidaryti patys kokių ginklų, galite drąsiai kreiptis į miestelių kalvius bei pakelės prekeivius.

KOVOS SISTEMA

Kuo daugiau žaidime atrasite Amahaganos rutulių, tuo daugiau turėsite sveikatos bei mistinės, Amahaganos rutulių suteikiamos galios, kuria galėsite besikaudami sulėtinti, o kartais, esant progai, net visiškai sustabdyti laiką. Bet tai jokiu būdu nėra „Matricos" efektai. Visa tai darysime tik tam, kad priverstume priešus judėti daug lėčiau. Tuomet jiems puolant, bus reikalinga žaibiška reakcija, nes vienintelį momentą įsižiebs kvadrato simbolis. Jį nuspaudus laiku, veikėjas greitai sureaguos į puolimą, išvengs jo ir pergalingai kontratakuos. Už tai gausite taškų ir savotišką įvertinimą penkiabalėje sistemoje. Bet tai niekis palyginus su tuo, kas darosi, kai ekrane priešų ne vienas ir ne du, o ištisa ruja. Tokiu momentu sulėtinę laiką ir pažaboję visą gaują puolančių priešų būsite įvertinti aukščiausiu balu, gausite daugiausia taškų, o vaizdas prikaustantis kaip kokiame gerame japonų kino filme.

MENINĖ PUSĖ

Labiausiai mane žaidime sužavėjo Genji grafika ir ap-linkos. Tokių dar niekur neteko matyti. Nepaprastai gerai sukurtos kovos su bosais, kurios dažnai vyks neįprastose, tartum iš nesibaigiančios pasakų knygos atkurtose stebuklingose vietose, kur nuolat aplinkui srovens amžinybės vanduo ar šlamės auksalapiai medžiai, savo juodais šešėliais žaisdami ant rudeninio tako, kuris vis bus apliejamas nekaltų žmonių krauju. Ir net sunku apsakyti, kaip įspūdingai atrodo pavieniai krentantys lapai, kokius sukrečiančius prisiminimus palieka šalčiu bei didybe dvelkiantys rūmai, kur tvyro lengva ledo ir aukso harmonija; kaip jaukiai atrodo paprasčiausias miško keliukas, kurį atskirais ruožais apšviečia šilti, permatomi rudeninės saulės spinduliai.

Kalbant apie įgarsinimą, atgyja taip pat tik teigiamos emocijos, nes viskas įgarsinta originalia japonų kalba. Apačioje atsiras patogūs titrai. Kad būtų lengviau, skirtingų veikėjų titrai bus žymimi skirtingomis spalvomis. Na, muzika žaidime paliko taip pat labai gerą įspūdį, o ypač pagrindinė žaidimo tema, kuri bus panaudota net trijuose dramatiškuose epizoduose. Maža to, sužaidus žaidimą normal sudėtingumo lygiu atrakinsite „extras" skyrelį, kuriame atrasite sound, voices bei video skiltis. Jose galėsite peržvelgti patikusius video intarpus arba dar sykį išklausyti patikusius veikėjų balsus, muziką, kuri tikrai įkvepia. Žinoma, likusios trys skiltys liks užrakintos, todėl turėsite žaisti žaidimą dar ir hard, tačiau čia nebekils exp. taškai, o kalviai bei pakelių prekeiviai savo paslaugų jums taip pat nebeteiks. Atrakinsite ir continue režimą, kuris leis tęsti žaidimą su visais turimais ginklais ir daiktais.

VERDIKTAS

Verdiktas būtų labai paprastas. Belaukiant Onimusha: Dawn of Dreams, Genji: Dawn of the Samurai (tarp Genji ir Onimusha pavadinimų yra bendrų motyvų ;)), yra būtinas pirkinys veiksmo ir panašaus stiliaus žaidimų gerbėjams. Žinoma, labai gaila, kad visas šis malonumas tetruks 5–6 valandas (net Žmogus–Voras trunka ilgiau!). Kita vertus, tai puiki proga pakartoti žaidimą iš naujo. Žaidimą, kuris pernelyg neapkrauna, tik atpalaiduoja ir suteikia pačių geriausių emocijų.

ĮDOMUMAS 87

Kova su priešais įtraukia, kaskart pasiūlo vis kitokių iššūkių.

SIUŽETAS 82

Iki šiol nematytas, bet pernelyg paprastas.

GARSAS/MUZIKA 99

Muzika be priekaištų. Įgarsinimas taip pat.

GRAFIKA 93

Aplinkos ir jų atlikimas aukščiausio lygio. Efektai taip pat ne iš kelmo spirti, bet štai paprastų priešų apipavidalinimas kiek per prastas.

VALDYMAS 81

Iš pradžių gali pasirodyti, kad veikėjas juda pernelyg lėtai, tartum karpytais, neaiškiais judesiais, bet gana greitai priprantama.

IŠVADA

Nuostabus žaidimas kitokiomis temomis bei priemonėmis išplėtojantis Onimusha serijos žaidimų mintis.

SUDĖTINGUMAS

- **LENGVAS**
- NORMALUS
- SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 87

Total Overdose: A Gunslinger's Tale in Mexico

EL GRINGO LOCO

■ **Kūrėjas:** Deadline Games | **Leidėjas:** Eidos Interactive | **Data:** 2005-09-16 | **Žanras:** veiksmo

Sutapimas tai ar ne, tačiau šiame numeryje, šalia didžiulio pasakojimo apie Rockstar ir GTA, turime ir dar vieną jų „auksine formule" pasinaudoti bandantį žaidimą. Šį kartą tai naujos studijos Deadline Games eksperimentas su aštriais meksikiečių prieskoniais, kurį išleisti ryžosi sunkius laikus ir perpardavimus išgyvenanti Eidos.

Ryčka

Total Overdose — vienas iš, sakykime, „greičiausiai sulauktų" žaidimų. Įdomu, ar Eidos ilgai dvejojo imtis išleisti šį darbą, ar buvo kokių kitų kliūčių, o gal toks planas pasirinktas specialiai, tačiau tikrai keistoka, kad apie žaidimą pirmą kartą normaliai išgirdome likus kokiam mėnesiui ar dviem iki jo pasirodymo. Ir jau tik pasirodžius žaidimui pradėta reklaminė kampanija per įvairius interneto kanalus reklamuojant ne tik patį Total Overdose žaidimą, bet ir kartu su juo platinamą Tomb Raider: Legend demo versiją. Deja, mūsų žaidimo versijoje spaudai tos papildomos demo nebuvo, tad apie naująją raudonplaukę heroję nieko negaliu papasakoti (jei jums teko ši laimė — būtinai pasidalinkite įspūdžiais!). Tačiau apie labai kietą vyruką, vilkintį marškinėlius su kaukolės paveiksliuku ir kiekvienoje rankoje įsispaudusiu nupjautvamzdį, galiu papasakoti nemažai.

HERMANO

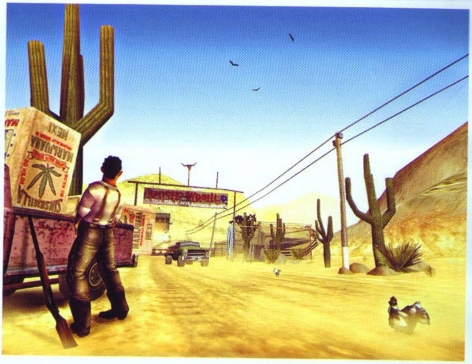
Ramirez Crus, arba tiesiog Ram, — pagrindinis Total Overdose veikėjas. Tiesa, jį valdote ne iš karto, o šiek tiek vėliau. Pirmiausia žaidimas jus numeta į priešistorę, su kitu herojumi Ram tėvu bandote pabėgti iš piramidės džiunglėse, kur aplink pilna priešų. Pabėgti pavyksta, tačiau kelią pastoja išdavikas iš tos pačios DEA (Drug Enforcement Administration — kovos su narkotikais padalinio) agentūros ir senasis Cruz miršta. Jau dabartyje, kitas jo sūnus Tommy, Ramo dvynys brolis, bando priversti DEA vadovybę imtis nagrinėti šią bylą ir apginti tėvo, kuris po žūties buvo apkaltintas išdavyste, vardą. Kadangi pats Tommy sėdi invalido vežimėlyje, o oficialiai DEA valdžia nieko imtis nenori, pagalbos tenka kreiptis į savo dvynį brolį, kuris nepaisant išorinio panašumo yra visiškai kitokio charakterio: karštakošis, nuolat įsiveliantis į problemas ir nevengiantis pamosikuoti ginklais. Tačiau šį planą įgyven-

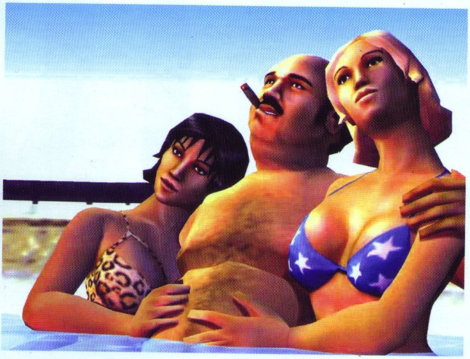
dinti ir išsiaiškinti, kas yra išdavikas „iš vidaus“, būtent tokio vyruko ir reikia.

Atsiduriame po kaitria Meksikos saule ir turime įsiskverbti į narkotikų barono „šeimą“. Pirmiausia tenka atlikti visokius smulkesnius darbelius: sunaikinti konkurentų šeimos pastatus ir pavogti automobilį. Vėliau, įgavę boso pasitikėjimą, atliekame vis rimtesnes užduotis ir pradedame po truputį aiškintis, kas paskleidė informaciją iš DEA, kas nužudė tėvą. Į pagalbą netikėtai ateina viena iš narkoboso merginų, kuri, pasirodo, yra taip pat su priedanga dirbanti vietos policininkė. Iš esmės istorija nėra labai svarbus žaidimo elementas. Tiesiog ji veikia kaip pagrindas ir priežastis, kuriuos niekšus sunaikinti toliau. O šis užsiėmimas ir yra esminė Total Overdose varomoji jėga.

EL MARIACHI

Kalbant palyginimais, Total Overdose veiksmą galima nupasakoti taip: GTA + Max Payne + Robert Rodriguez. Jei apie pirmuosius du elementus tikrai nieko nereikia pasakoti, tai apie poną Rodriguez, manau, keletas žodelių nepamaišys. Tai vienas įdomiausių ir garsiausių kino režisierių, žinomas iš savo Mariachi serijos („Desperado“ ir „Once Upon a Time in Mexico“) bei kitų įspūdingų darbų. Prieš pradėdami kurti Total Overdos ir net kūrybos metu vyrukai iš Deadline tikrai ne kartą peržiūrėjo meksikiečio Rodriguez filmus ir būtent iš jų bandė perimti tą atmosferą. Būtent tai labiausiai žavi, ypatingai jei patys esate matę šiuos filmus ir jie jums patiko. Reikėtų pastebėti, kad aš esu didelis Rodriguez gerbėjas ir būtent tai paskatino mane imtis





žaisti šį žaidimą — paprastai šio „GTA tipo“ žanro žaidimų taip intensyviai nežaidžiu.

PINATA BUM BUM

Labiausiai ši specifinė meksikiečių kiek trenkta žaidimo nuotaika perteikiama per specialias herojaus atakas. Vadinamieji loco judesiai neabejotinai pats įdomiausias ir smagiausias Total Overdose elementas, išskiriantis jį iš kitų šio žanro žaidimų. Tik įsivaizduokite: aplink pilna piktų priešų, pilančių į jus iš visų pusių kulkomis, o jūs išsitraukiate pinjatą (iš popieriaus padarytas žaislas, kurio viduje prikišta saldainių, vaikai per gimtadienį turi jį sudaužyti užrištom akim ir susirinkti saldainius :)), kurios viduje yra ne saldainiai, o bomba, ją metate į priešų vidurį. Tuomet visi pikti priešai, visiškai pamiršę jus, pradeda bėgti pinjatos link spygaudami kaip maži vaikučiai ir gražiai išlekia į orą. Pirmą kartą žaidžiant ši ataka sukėlė tikrai isterišką juoką. Panašių smagių ir, svarbiausia, efektyvių judesių yra nemažai. Apie sąsajas su Rodriguez aiškiai byloja vienas jų El Mariachi, kai herojus išsitraukia du gitaros dėklus su kulkosvaidžiais ir be gailesčio visus nupila. Šie judesiai yra randami ikonų pavidalu arba gaunami už tam tikras taškų sumas vykdant misijas. Pasirinkus ir įjungus vieną, jis veikia tam tikrą laiką.

ACROBACIA

Kito svarbaus Total Overdose elemento nepavadinsi labai išskirtiniu ir nauju, tačiau jo naudojimas čia yra labai praplėstas ir tiesiog būtinas. Kalbu apie sulėtintus šuolius ir šaudymus Max Payne stiliumi. Taip, šis „privalomasis“ elementas naudojamas kone kiekviename žaidime kur reikia, kur nereikia, tačiau Total

Overdose jam suteiktas ypatingas svarbumas. Kitaip su priešais tiesiog neįmanoma kovoti, nes jų nuolat yra labai daug ir jie išties negailestingi. Jei bandysite tiesiog lakstydami šaudyti į priešus, greitai krisite ir nepadės jokios specialios atakos. Lėtai šokinėti ir šaudyti į priešus galima visomis kryptimis. Be elementarių šuolių ore Ram sugeba atlikti dar begalę įvairiausių sudėtingesnių sunkių šuolių ir atakų — kūrėjai tikina paruošę daugiau nei 60 tokių akrobatinių grožybių, tačiau tuo įsitikinti abejoju ar pavyks, nes kombinuoti judesiai yra išties sudėtingi. Įsivaizduokite: šonu pribėgate prie sienos, spaudžiate šuolį, herojus lipa ir verčiasi siena, tuomet reikia spėti nusitaikyti į galvą ir iššauti. Tai čia maždaug standartinė kombo ataka, o yra kur kas sudėtingesnių, sujungtų su šuoliais iš automobilio, apsisukimu ore ir dar keliais judesiais. Norintys išmokti visus įmanomus judesius žaidime tikrai turės ką veikti dar ilgai po to, kai baigsis jo siužetinė linija.

CIUDAD

Pats laikas pakalbėti apie žaidimo struktūrą. Čia jau viskas perimta iš GTA, tačiau kiek supaprastinta ir „supatoginta". Reikalas tas, kad turime atvirą miestą, sudarytą iš kelių teritorijų ir priemiesčius, tarp kurių galime laisvai keliauti. Na, žodį „laisvai" stipriai riboja žaidimo poreikis pasikrauti keliaujant iš vieno rajono į kitą ar tiesiog vykdant misiją iš naujo. Loading ekranų, kad ir kokie jie gražūs ir skirtingi būtų, žaidime išvysime labai daug. Nieko nepadarysi, tai palyginti menka auka žaidimui. Turime atvirą miestą, kuriame galime vykdyti siužetines ir nesiužetines misijas. O jas pasirinkti galime dviem būdais: patys su automobiliu ar kita transporto priemone klajoti po miestą ir jas susirasti arba tiesiog pasirinkti iš sarašiuko ir ji bus užkrauta; atsidursite ten, kur reikia. Mano manymu, tai labai gerai ir labai patogu, nes nenorintys klajoti po miestą ir gaišti laiką (pavyzdžiui, aš :)) gali tiesiog imti vieną misiją po kitos ir jas vykdyti. Žinoma, tokiu atveju žaidimo platumas ir atvirumas dingsta, tačiau bet kuriuo metu galite nutraukti dabartinę misiją ir tiesiog paklaidžioti po miestą, kuriame tikrai netrūksta visokių rankiojamų gėrybių, tramplinų, stogų ir kitų įdomių vietų. Misijos yra išdėliotos taip, kad sužaidę vieną ar keletą siužetinių misijų būtinai turite įvykdyti bent vieną iš užduočių. Tuomet vėl atsiranda siužetinė misija (viskas pažymėta radare ir pasirinkimų lange), galite iškart ją rinktis arba vykdyti kitas papildomas užduotis.

Nusiskundimas visoje šioje žaidimo struktūroje būtų vienas — per mažas dėmesys automobiliams. Nežinia, ar kūrėjai nenorėjo per daug to akcentuoti, kad nebūtų taip panašu į GTA, tačiau man veiksmo su automobiliais tikrai pritrūko. Siužetinėse misijose to beveik nėra, o ir iš papildomų užduočių su automobiliais galima atlikti tik greitus važiavimus per „čekpointus". Kartais tikrai norisi pailsėti nuo nesibaigiančio šaudymo ir atlikti ką nors įdomaus važinėjantis, tačiau to nėra. Žinoma, čia vėl galima išsisukti ir pamiršti šaudymus tiesiog važinėjantis po miestą, tačiau ar ilgai važinėsi be tikslo?

MUSICA Y JUNGLA

Iš Total Overdose išorinių elementų labiausiai norisi išskirti muziką. Žinoma, apie žaidimo vaizdus taip pat galima pasakyti gerų žodžių — aplinkos išties įdomios, ypač atvirose ne miesto teritorijose — rančoje ar džiunglėse.

Tačiau bendras vaizdas yra tiesiog standartas tokiems žaidimams. Įgarsinimas taip pat teisingai perteiktas, tik truputį vaikiškas, tarsi iš lotyniško animacinio filmuko. Matyt, tai kūrėjai ir norėjo pasiekti — bent jau iš jų pristatomojo filmuko galima susidaryti įvaizdį apie linksmą ir trenktą studiją. Labiausiai mane sužavėjo muzika. Nuo pat pirmų sekundžių įsijungus Total Overdose pasitinka puikus lotynų hip hopo „gabalas", kuris bent mane dažnai priverčia kurį laiką toliau meniu nieko nespausti, o klausytis energingai atliekamos dainos. Gaila, kad nežinau, kokia grupė ją atlieka (panašu į kažkada mano labai pamėgtą Delinquent Habits), prie progos reikės susirasti. Tiesa, pačiame žaidime skambančios muzikos kiekis ir intensyvumas priklauso nuo žaidėjo. Pradėjus šaudyti priešus, įsijungia kombo matuoklis, kurio metu ir „kala" kokia tinkamai parinkta tranki lotynų roko ar hip hopo tema, tačiau nutrūkus kombo ji nustoja groti. Taigi reikia kuo daugiau šaudyti ir galėsite mėgautis puikiu garso takeliu.

SIESTA

Vertinant Total Overdose pirmiausia reikia pagirti debiutuojančius kūrėjus už tokį išties įdomų jau standartu tapusios schemos išsukimą. Žaidimas pagauna savo greičiu, intensyvumu ir meksikiečių kol kas tik kino filmuose jausta dvasia. Tiesa, to intensyvumo kartais būna tikrai per daug ir vietomis keikiau kūrėjus, kad jie neparuošė skirtingų sudėtingumo lygių (kažkodėl tokį dalyką sutinku ne pirmą kartą, nelabai demokratiška žaidėjų atžvilgiu...) nes kartoti po galybę kartų tas pačias vietas kartais „užknisa". Tačiau tokiais atvejais visada padeda tiesiog nustoti žaisti ir žaidimą vėl įsijungti po kurio laiko, kitaip sakant, padaryti pertrauką — siestą :). Ilgai ištisai žaidžiamas Total Overdose tikrai gali nusibosti ir net išvarginti, tačiau trumpais greitais prisėdimais tai puiki pramoga meksikiečių stiliumi.

SIUŽETAS 85
Standartinė, bet pakankamai sudominanti istorija, veikianti kaip pagrindas kovoms.

GARSAS 81
Juokingas ir vaikiškas, bet, ko gero, visai tinkantis įgarsinimas. Ginklai ir visa kita normaliai, bet nieko išskirtinio.

MUZIKA 92
Bent jau mane labiausiai sužavėjusi dalis. Tiek pats jos stilių parinkimas, tiek pati idėja su jos perteikimu.

GRAFIKA 83
Ypač įdomios ir netradicinės lauko aplinkos, taip pat įspūdingai sukurti visi loco judesiai.

VALDYMAS 80
Turint galvoje įvairiausių judesių galimybes, valdymas yra komplikuotas, tačiau ilgainiui galima visko išmokti ir priprasti.

IŠVADA
Pakankamai įdomus ir savitą atmosferą turintis standartinio žanro „išsukimas". Tikrai patiks Rodriguez filmų, lotynų muzikos ir kaitrios saulės mėgėjams :).

SUDĖTINGUMAS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 82

Ultimate Spider-Man

NAUJOS KARTOS VORATINKLYJE

■ **Kūrėjas:** Treyarch | **Leidėjas:** Activision | **Data:** 2005-10-14 | **Žanras:** veiksmo

Kas šiuo metu žurnalą varto ieškodami kokio brandaus, rimto žaidimo, turėtų nedvejodami versti mėnesio žaidimo puslapius, kur visa didybe puikuojasi gerbiamo kolegos Alex aprašytas Fahrenheit. Kas ieško puikaus sporto simuliatoriaus, tas tikrai nenusivils puikia mOS Fifa 2006 apžvalga. Na, o kas nieko neieško ir tiesiog nori keletą savaitgalių pagyventi pašėlusį ir pavojingą didvyrio gyvenimą, kur nuolatos tenka rinktis tarp gėrio ir blogio, tikrai pamėgs ir įvertins Ultimate Spider Man. Klausimas tik, kaip.

Dante

Žmogus–Voras, ilgą laiką karaliavęs TV ekranuose ir dar dabar atgimstantis vis tobulesniuose komiksuose, jau eilinį kartą sugrįžta į mūsų rankas žaidime. Pirmasis guodžiantis dalykas yra tas, kad žaidimą kūrė ne kas kitas, o Treyarch, kurios sąskaitoje yra ir pirmieji Tony Hawk's Pro Skater žaidimai. Žinoma, vos keliais pavadinimais garsios kūrėjų kompanijos sąrašas tikrai nesibaigia. Treyarch savo karjerą žaidimų industrijoje pradėjo dar su garsiuoju Die by the Sword, skirtu PC sistemoms. Vėliau sekė jau minėti THPS bei THPS 2, taip pat NHL 2K2 ar Kelly Slater's Pro Surfer. Taip kompanija gana sėkmingai įsivažiavo ir per visus septynerius gyvavimo metus įgavo Activision pasitikėjimą bei paramą. Žinoma, gaila atšaukto Dead Rush žaidimo, tačiau kitas karštas hitas — Call of Duty 2: Big Red One — tikrai bus išleistas. Na, o dabar mielai kviečiu iš arčiau pasižiūrėti į naujausią Treyarch kūrinį — Ultimate Spider–Man.

ULTIMATED

Turbūt visi sutiksite, kad kol kas solidžiausias ir geriausiai atrodantis buvo tos pačios Treyarch sukurtas Spider–Man 2. Tiesą sakant, taip manau ir dabar. Kodėl? Na, visų pirma, mano nuomone, šį kartą Treyarch sukūrė tiesiog gerą žaidimą herojaus gerbėjams. Bet ne daugiau. Nebėra čia to

ypatingo ir kartu paslaptingo šarmo, kuris buvo persmelkęs visą Spider-Man 2. Viskas, ką rasite šioje dalyje, tėra originaliai pritaikyta „komiksinė" cell-shading stilistikos grafika, stipriai modernizuota Žmogaus-Voro istorija ir įkyrios, tiesiog iš proto vedančios „gaudynių" misijos. Kad nesusipainiotumėte skaitydami, iškart pasakysiu, ko galima iš jų tikėtis. Praktiškai visada pasirodęs koks blogiukas pasileis chaotiškai bėgti nuo jūsų per visą miestą, na, o jums teks vytis. Maža to, visos gaudynės dažnai truks apie pusvalandį ir atrodys tikrai kvailai. Ypač jei žaisite už Venom, kuris temoka šokinėti. Kita vertus, žaidime yra keletas novatoriškų, iki šiol nematytų detalių, taip pat savotiškas siužetas bei spalvingi veikėjai. Galbūt to pakanka, kad žaidimą galima būtų pavadinti geru, bet tikrai per mažai, kad galėtume kabinti laurų vainiką ir rašyti devynetą. Toli gražu.

UNLIMITED

Žaidimas, kaip įprasta, pasakos apie Piterį Parkerį. Tik čia jau nebematysime nevykėlio reporterio, kuris gyvena dvigubą gyvenimą. Kaip reikiant pakeistas ir modernus Piteris tėra jaunas, viskuo besidomintis studentas, nuolat mėtantis lengvo humoro nestokojančias frazes ar komentarus. Ir herojų supantis pasaulis atkurtas pieštu stiliumi, primenančiu pastaruoju metu itin išpopuliarėjusį cell-shading apipavidalinimą. Žaidžiant atrodys, tartum kažkas varto komiksus, kuriuose lakstote ir vaidinate būtent jūs. O kadangi trečias filmas apie Žmogų-Vorą dar nepasirodė, Treyarch sukūrė savo siužetą ir, turiu pripažinti, visai neblogą. Čia žaisite ne tik už gerąjį miesto sargą, bet ir už visa griaunantį Venom, kuris yra ne kas kitas, kaip ypač pavojingos cheminės medžiagos paveiktas Piterio draugas. Taip žaidimas pasidalina tartum į dvi dalis, į du gyvenimus, kuriuos abu privalėsite išgyventi ir perprasti.

Žinoma, dviejų pagrindinių veikėjų neužtenka, todėl kūrėjai dar vienai kovai atgaivino ir perkūrė klasikinius voražmogio priešus Shocker, Rhino, Boomerang, Electro ar Beetle. Taip pat čia bus keletas iš kitų žaidimų atklydusių veikėjų: X-men komandai priklausantis Wolverine arba žmogus fakelas — Johnny Storm iš fantastiško ketverto. Neapsieita ir be puikios merginų kompanijos, kurią šį kartą sudarys Liz Allen ar klasikinė Piterio draugė Mary Jane Watson. Hm, keista, kad šioje dalyje neteko sutikti paslaptingosios Black Cat, tačiau ją puikiai pavaduoja baltaplaukė Silver Sable. Kaip matote, veikėjų tikrai gausu ir dėl jų viskas tampa tik dar painiau... Iš viso žaidime sutiksite 41 veikėją, iš kurių kiekvienas bus savotiškai įdomus ir patrauklus.

LIMITED

Tačiau nepaisant visų įspūdingų žaidimą pristatančių filmukų, Ultimate Spider-Man tikrai nėra toks „blizgantis", koks galėjo pasirodyti iš pradžių. Visų pirma, koją pakiša jo trukmė. Labiau patyręs žaidėjas laisvai sutilps į kokias aštuonias valandas, o jos, gerai įsižaidus, prabėgs kaip koks geras filmas kino salėje. Kita vertus, privalomas įvairių šalutinių užduočių vykdymas ir papildomų bonusų rinkimas šiek tiek padidina valandų, praleistų prie žaidimo, skaičių. Antras nelabai patikęs žaidimo elementas, kaip jau minėjau, yra „gaudynių" misijos. Vos ne „spjaudyk ir gaudyk". Na, su voražmogiu vytis varžovus dar galima, keletą kartų pabandžius iš naujo — pereisite. Tačiau jei teks žaisti už Venom, kuris nežino, ką sugeba vorai, turėsite tenkintis milžiniškais Halko šuoliais, kurie neaišku kur nuves jūsų veikėją. Šuoliai baisiai dideli ir netikslūs, todėl jei paleisite iš akių vikrius ir greitus priešus, kaltinkite ne save, o kūrėjus, kurie specialiai sukūrė tokius

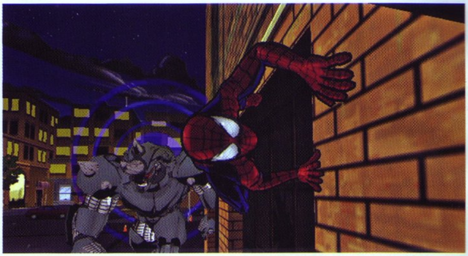
erzinančius ir monotoniškus lygius. Taip pat kartais užkliūna patogaus ir kokybiško slow-mo režimo panaikinimas, bet ilgainiui viskas užsimiršta ir žaidimas pradeda patikti. Visa kita lyg ir gerai — klajoji sau ramiai po miestą, grožiesi taisyklingos animacijos sukurtais vaizdais ir mėgaujiesi voro privalumais. Beje, tikrai puiku, kad dauguma gražesnių ir įspūdingesnių žmogaus voro judesių buvo sėkmingai perkelti iš antros žaidimo dalies, kurioje viskas buvo bene idealu.

FREE TIME

Praktiškai po kiekvienos pagrindinės misijos jums bus liepta surinkti tam tikrą skaičių paslėptų monetų, pereiti tam tikrą skaičių lenktynių, pereiti atitinkamai kovos turų ir įvykdyti kiek nors šalutinių miesto užduočių. Paslėptas monetas dažnai rasite įvairiuose užkaboriuose: ant stogų ar net po tiltais. Tiesą sakant, ieškoti nesunku ir net vykdant pagrindines misijas galėsite kartu susirinkti ir pakankamą skaičių monetų, kurių iš viso yra apie 190. Lenktynes kaip ir kovos turus žymės vienodos spalvos indikatoriai žemėlapyje, todėl šiuos tikrai atrasite. Norėdami pereiti lenktynes, privalėsite iškovoti vieną iš trijų medalių (tradiciškai: auksas, sidabras, bronza), o norint pereiti kovos turus, reikės nugalėti visus nurodytus priešininkus. Tuo tarpu visos šalutinės miesto užduotys bus paprasčiausia pagalba žmonėms — apginti nuo nusikaltėlių, greitai nuskraidinti iki ligoninės ar nukelti nuo kokios namo atbrailos. Visa tai atlikti tikrai nėra sudėtinga, bet ir neatsibosta. Kartais net džiugu, kad atsipalaidavimui tarp įtemptų lygių kūrėjai sukūrė kažką, kur galima būtų bent kiek atsipalaiduoti, šiek tiek atsigauti.

PAUSE

Bet kuriuo žaidimo metu galėsite paspausti Pause ir išsaugoti arba atnaujinti žaidimą, peržvelgti šalutinių užduočių nurodymus, pranešimų statistiką ar panaršyti po atrakinamų gėrybių skiltį. Joje nieko stebuklingo nerasit, tiesiog veikėjų nuotraukos, komiksų knygelių viršeliai, koncepciniai piešiniai, kostiumai ir net X-Men Legends 2 žaidimo pristatomasis filmukas (jo apžvalga turėtų pasirodyti artimiausiuose numeriuose). Kaip matote, nieko įspūdingo, bet, tiesą sakant, tai viena gražiausiai sukurtų ir geriausiai realizuotų „secret" skilčių kalbant apie panašaus stiliaus žaidimus.



VISUALS & SOUND

Iš tikrųjų naujos ir netradicinės technologijos grafika žaidime išnaudota protingai ir maksimaliai. Sukuriama ypatinga komiksų atmosfera, kurioje pagrindinį ir svarbiausią vaidmenį atliekate jūs. Neabejoju, kad ne kartą tiesiog klajosite po milžinišką miestą ir smulkiausius jo skersgatvius, visas misijas palikę antrame plane. Prie žaidimo keliamo įspūdžio prisideda ir veikėjų įgarsinimas. Dialogai bei frazės tikrai šiuolaikiški ir šmaikštūs. Neabejoju, kad daugumai toks laisvas stilius tikrai patiktų. Na, dėl muzikos situacija kiek silpnesnė, mat kokybiškos ir tikrai traukiančios melodijos čia skamba retokai. Gaila.

***

Apibendrinant Ultimate Spider Man drąsiai galima vadinti vykusiu žaidimu. Taip pat galima sakyti, kad žaidimas yra originalus, neįprastas, net savotiškas. Tačiau kai kurios įkyrios ir be paliovos besikartojančios misijos, daug lemianti nepakankama žaidimo trukmė ir kiek suprastintas antrosios dalies stilius bei įvaizdis daro savo ir besąlygiškai išstumia žaidimą iš topų, kur tuoj pat jo vietą užims kiti.

SIUŽETAS 85
Įdomus ir intriguojantis, tačiau kartais kvailai supainiotas.

ĮDOMUMAS 75
Jei ne tos „gaudynių" misijos...

GARSAS/MUZIKA 83
Įgarsinimas puikus, tik gaila, kad muzika ne visada teisingai atlieka savo „vaidmenį".

GRAFIKA 90
Ypatinga, nematyta piešta technologija, tikras trimatis komiksas.

VALDYMAS 80
Nei pernelyg aiškus, nei sudėtingas. Išlaikyta riba.

IŠVADA
Eilinis žaidimas apie neeilinį super herojų, surandantį vis originalesnių būdų pasirodyti žaidimų pasaulyje.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 83

The Suffering: Ties That Bind

TORQUE KOŠMARAS TĘSIASI

Kūrėjas: Surreal Software | Leidėjas: Midway | Data: 2005-10-28 | Žanras: siaubo

Siaubo žaidimus sąlyginai galima padalinti į dvi kategorijas. Vienuose baimė, įtampa didinami palaipsniui, užuominomis ar pusiau užuominomis, blogis iki tam tikro laiko tiesiogine ir perkeltine prasme slepiasi tamsoje, ir nuo to tampa dar baisesnis. Kituose skaitytoją/žiūrovą/žaidėją vos ne iš pat pradžių užpuola monstrų gaujos, lavonai ir kraujo marios. Mūsų šio VA Playstation numerio svečias — žaidimas The Suffering: Ties That Bind — priklauso antrajai horror žaidimų rūšiai ir tęsia originalo koncepciją „monstrai puola!".

Alex

Žaidimo kūrėjai, kompanija Surreal Software, pristato savo produktą kaip kažką labai tamsų ir baisų. Prasideda visa ši tamsuma nuo pagrindinio veikėjo, vardu Torque, puikiai mums pažįstamo iš pirmos dalies, figūros. Šis vaikinas — nusikaltėlis, ant jo „kaba" ne vienas nusikaltimas. Dar daugiau — jis psichinis ligonis. Ankstyva (ir, atrodo, smurtinė) abiejų tėvų mirtis, sudėtinga vaikystė prieglaudoje, dar sudėtingesnis gyvenimas tankynėse, žmona, palikusi jį pačiu atsakingiausiu momentu, kai jis pateko į kalėjimą, o paskui pati žuvusi kažkokiu nelabai natūraliu būdu — kaip nuo viso to neišprotėsi? Torque stogas nuvažiavo, ir jis nepamena net savo praeities; žaidime mums reikia tą išaiškinti per staigių nušvitimų/haliucinacijų momentus (įdomu, kelintą kartą žaidimuose/filmuose autoriai naudoja tokį triuką?).

Ir ilgai dar jis kalėtų Baltimorės miesto kalėjime pasakodamas apie savo haliucinacijas gerajam daktarui su sadistiniais polinkiais ir viską pasakančia pavarde Killjoy („Žudynių džiaugsmas"), jeigu vieną gražią dieną neprasidėtų visiška betvarkė ir miesto neužpultų visokie monstrai ir zombiai. Siužeto posūkio „padarai puola miestą" nepavadinsi ypač naujovišku, bet šį kartą autoriai sugalvojo kažką ypatingo ir net pamokinančio. Visi šie monstrai — miesto socialinių ištvirkavimų įsikūnijimai: narkomanai, miręreferences nuo perdozavimo, benamiai, gyvai sudegę apleistuose namuose, darbininkai, kurie žuvo dėl prastų darbo sąlygų statybose, kriminalinių elementų aukos ir t. t. Savaime suprantama, kad ir jų išorė, ir charakteris dabar kur kas mažiau patrauklūs negu buvo anksčiau.

Prasidėjo šie „nemalonumai" visame mieste, ir kalėjimas — prasta slėptuvė nuo jų. Taigi Torque'ui vėl tenka stoti į kovą su minėtais ano pasaulio atstovais ir kalėjime, ir už jo ribų (iš viso — šešios zonos). Iš pradžių dėl savo gyvybės, o vėliau ir dėl kitų.

Taip, batalijas su monstrais galima buvo laikyti ankstesnės dalies pasididžiavimu. Tačiau, deja, šį kartą mums nebus suteikta galimybė nušluoti visus ir viską iš savo kelio. Nes su savimi nuo šiol galima nešiotis tik du ginklus, taigi teks atidžiai rinktis iš daugelio pistoletų, šautuvų, automatų, kulkosvaidžių ir granatsvaidžių. Bet didžioji ginklų dalis nėra tokie galingi kaip norėtųsi. Net įžymus Koltas (pistoletas) nepadės, jeigu jus apsups daugybė padarų. Išleisite visą apkabą į priešą, o jis vis viena dar kvėpuos. Daugelis žaidimo koridorių ir patalpų neleidžia naudoti granatų arba raketų, bet jeigu išsimiklinsite, tai galima tikrai pasilinksminti :). Tačiau pačiu naudingiausiu ginklu, kaip ir anksčiau, galima laikyti šautuvą. Bet dėl trumpo šaudymo nuotolio ir plataus diapazono jį geriau naudoti artimai kovai, o šaudyti

tolyn sumaniau būtų iš automato -60, kuriam labai sudėtinga surasti kulkų.

Nuolatinė šaudmenų stoka privers naudotis pagrindinio veikėjo „beprotybės būsena" (Insanity Mode), leidžiančia jums virsti galingu monstru, šluojančiu viską (na, beveik) sau iš kelio. Ekrane turėsite atitinkamą „pamišimo" daviklį, kuris užsipildęs leis jums virsti dideliu ir baisiu žvėrimi. Kai kurie žaidimo priešai gali būti nužudyti tik šios formos. Tačiau net ir būnant šioje būsenoje yra lengva mirti, kadangi kai kurie priešai ginkluoti automatais, ir kol prie jų pribėgsi su savo nagais, prarasi daug energijos. Būtent ji ir riboja šios formos naudojimą, kadangi pradeda tolydžiai mažėti jau po 10 sekundžių, praleistų Insanity būsenoje.

Su silpnais ginklais ir kartais įdomiomis atakomis monstro formoje „geimplėjus" labai greitai virsta į „užeiti į šį kambarį, nužudyti visus, keliauti į kitą kambarį". Nors savo kelyje ir išvysite daug durų, tačiau teisingas kelias visuomet tik vienas, o kitos durys ne visada atsidaro. Daugelis kritikuoja šį žaidimo ypatumą, kai lygio pradžioje beveik visos durys užblokuotos, taigi privalote paeiti iki galo, atlikti submisiją, tik paskui bėgti atgal... o nuolat puolamas monstrų ir bėgiodamas pirmyn ir atgal kartais užmirši, kur reikia sugrįžti. Be to, kūrėjams labai patinka užrakinti žaidėjus kambariuose (kaip Silent Hill ir Resident Evil) ir prileisti daugybę monstrų, sėkmės atveju (skaitykite — monstrų mirties atveju) atrakinant prakeiktas durų spynas. Šios

žaidimo porcijos itin sudėtingos, kadangi ligotas kalinys nesipriešina mirčiai. Laimei, žaidime numatyta galimybė išsisaugoti bet kuriuo momentu (skirtingai nuo originalo).

Žaidime aptiksite nemažai laiškų ir užrašų, kuriems galite ir neeikvoti laiko. Tačiau jeigu gerai mokate anglų kalbą, patarčiau perskaityti juos. Tekstai parašyti labai sumaniai, puikiai padeda suvokti šio pasaulio filosofiją. Skaitant juos vis labiau pasinersite į tą nuostabią, toli gražu ne kiekvienam žaidimui būdingą būseną — „įsitraukimo į virtualiąją tikrovę".

Grafiškai žaidimas per metus nepajaunėjo — tas pats varikliukas ir tekstūros. Nors vaikštant lygiais galima aptikti labai maloniai sukurtą apšvietimą arba puikią kai kurių veikėjų animaciją. Būtent dėl jos jie nepanašūs į aptašytą rąstą, o atrodo labai gyvybingai. The Suffering: Ties That Bind vizualūs efektai, kaip ir dera tokio pobūdžio žaidimui, atrodo ypač

įspūdingai. Torque ir jo ginklai dvikovų metu yra ištepami krauju, kuris paskui iš lėto dingsta — efektas stulbinantis.

Kalbant apie garsą, visiems patarčiau ieškoti gerų ausinių. Nepaisant gražiai įgarsintų dialogų, juose išgirsite nepadoriai daug keiksmažodžių — pasitaikys ir tokių žodžių, kurių, galimas dalykas, nė karto gyvenime negirdėjote. Geriau ir negirdėtumėt. Vertinant bendrą žaidimo koncepciją — „pragaro būtybių puolamas miestas" su mirtininkų kalėjimu — keiksmažodžiai ir stiprūs pasisakymai visai dera. O retkarčiais žaidimas pasiūlys jums išklausyti daug anksčiau gyvenusių žmonių pokalbių (cenzūrinių) ištraukas, pamažu pereinančias į haliucinacijas...

The Suffering: Ties That Bind atskleidžia naujas ex-kalinio gyvenimo smulkmenas ir vėl siūlo mums moralinio pasirinkimo laisvę: savo sprendimais žaidime Torque'ą galima padaryti neabejotinai kaltu žudiku arba neteisėtai įkalintu riteriu. Žaidimas tikrai nėra baisesnis už originalą, net atvirkščiai — kiek ramesnis. Gal taip įvyko todėl, kad dabartiniai įvykiai vyksta mieste, tiesiog nėra tos žvėriškos baimės, uždarumo ir bejėgiškumo pojūčio. Jeigu esate žaidę ankstesniąją dalį ir likote neabejingi jai, įsigyti Ties That Bind tikrai verta. Tačiau naujokams patarčiau rinktis atidžiau, nes, galimas dalykas, tokio pobūdžio žaidimai visiems laikams pavers paranojikais.

ĮDOMUMAS 80
"Nebaisi" miesto atmosfera kiek gadina originalo likusį įspūdį.

GARSAS 92
Puikiai atliktas, smulkiausi čiužesiai ir riksmai neprilygstami. Dėl stiprios kalbos nepatariu klausytis be ausinių, ypač naktį ;).

MUZIKA 85
Neblogai dera prie visos atmosferos.

GRAFIKA 85
Nesulaukė ypatingų pagerinimų, tekstūrų kokybė liko ta pati, bet veikėjų animacija nusipelno pačių aukščiausių pagyrų.

VALDYMAS 90
Sklandus ir apgalvotas, lydimas ramaus elgesio kamera.

IŠVADA
Vidutiniškai 8 valandos žaidimo, 3 skirtingos pabaigos, daugybė bjaurių iš visų pusių puolančių monstrų bei "kietų" pasisakymų laukia tų, kurie nuspręs išbandyti šį žaidimą.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 86

Gungrave: Overdose

TŪKSTANTIS IR VIENA KULKA

Kūrėjas: RED Entertainment | Leidėjas: Play It! | Data: 2005-10-07 | Žanras: veiksmo

Esate eilinis, savimi pasitikintis bei visuomet besišypsantis pilietis? Laikote save padoriu europiečiu, turite darbą, o didžiausia jūsų svajonė — įsitaisyti žmoną bei porą palikuonių? Esate komunikabilus ir jus nuolat supa patys įvairiausi žmonės?.. Tuomet derėtų patiems pripažinti, jog jūsų sielos glūdumose iš tikro slypi žiaurus maniakas, kuris tik ir laukia, kada galės ištrūkti ir sudarkyti tokio stabilaus, stereotipinio gyvenimo iliuziją...

Žygis

***

ŠVININĖS REALIJOS ARBA LYRINIS NUKRYPIMAS

Iššiepkite savo aštrius dantis ir šlykščiai pasigrožėkite jais atspindyje ant ginklo vamzdžio. Švelniai perbraukite pirštais per šaltą metalą ir nusitaikykite į įsivaizduojamą taikinį. Jus užplūsta pasitenkinimo banga... Nusikvatojate. Aidas nurieda koridoriais. Bet jūs žinote, jog kulka yra už jį greitesnė. Jūsų kulka visuomet jį pralenkdavo. Iššaunate. Kulka susminga į tolimiausią sieną ilgo koridoriaus gale. Pajutusi į savo kūną susmigusį šovinį, siena ima kvatoti...

***

Ar žaidimai malšina agresiją, ar ją skatina? Šitai reikėtų išsiaiškinti vienam kartui ir visiems laikams, kadangi Gungrave: Overdose galima būtų priskirti rizikos grupės kūriniams. Tegul susigėsta tie, kas norėjo klausti, kodėl. Užtenka į pavadinimą pažvelgti. O jis, tarp kitko, visai šauniai atspindi kūrinio turinį. Beprotiškai dideli tempai, milijonai kulkų ir neregėtų dydžių destrukcija... Ar jūs ką tik apsilaižėte lūpas?.. Tuomet šis darbas skirtas jums.

Ar pamenate „Matricą"?.. Juokauju. Pamenate „Matricą". Dabar sugalvokite didelį skaičių. Jį padauginkite iš „Matricoje" matytų kulkų skaičiaus bei trilogijos veiksmo greičio. Įsivaizduojate? Tuomet turite pavydėtiną vaizduotę, nes ne kiekvienas gali suprasti, kokią apkrovą jus akys ir protas, kai pasinersite į destrukcijos karalystes, kuriose vienintelis įstatymas — ginklas. Daug ginklų.

Atsidursite įvairiose patalpose, kupinose interaktyvių objektų, kurie prašyte prašysis būti sunaikinami. Kai jūsų regos lauką užkliudys nepageidaujamieji, kitokios pabaigos ir nebūtų galima tikėtis. Tai struktūrą turintis chaosas, kurį išgyvenę vėliau kitur pasigesite spalvingumo ir tempo.

Tai jau antroji Gungrave dalis, suteiksianti daug daugiau atrakcijų žaidėjams. Pradėkime nuo ryškių naujovių — papildomų veikėjų. Pirmojoje dalyje karaliavo keistas veikėjas keistu vardu — Beyond the Grave (trumpiau — Grave), kuris didžiavosi dviem savo revolveriais bei... karstu, pritvirtintu prie rankų. Revolverių paskirtis, manau, aiški. O karstas, pasirodo, skirtas artimajai kovai. Priešai lieka apstulbę... Beyond the Grave išliko ir naujojoje dalyje, tačiau šįkart turėsime dar porą naujų veikėjų. Tai Rocketbilly Redcadillac (trumpiau — RB) bei Juji Kabane (tiesiog Juji). Siužetinė linija išliks viena, tačiau ją pakartoti su kitu veikėju,

kuris turi kiek kitokių savybių, turime pripažinti, irgi yra šiokia tokia pramoga.

Beyond the Grave liko toks pat, kaip ir pirmojoje dalyje. Jo vizitinė kortelė — revolverių ir smūgių karstu kombinacijos. RB žais su elektros iškrovomis, kurias paleis iš savo branginamos elektrinės gitaros. Tuo tarpu Juji turės porą pistoletų, tačiau pagrindinę naudą išspaus iš turimų dviejų kardų. Kompanija, kaip jau turėjote progą įsitikinti, ganėtinai įvairi, kad jos draugijoje išgyventumėme tris skirtingus nuotykius, nors žaidimo lygiai ir nebus skirtingi kiekvienam veikėjui.

Kaip jau supratote, akcentas kūrinyje kovos mechanika. Be įprastų smūgių ir jų kombinacijų galėsite atlikti ir kaupiamuosius smūgius, kurie, be abejo, bus stipresni, bet pareikalaus daugiau laiko juos atlikti. O už sėkmingas smūgių serijas ar padarytą didelę žalą aplinkai būsite apdovanoti vadinamaisiais Demolition Shots. Ir šioje vietoje nedrįsčiau apie tai plačiau porinti. Vien jau pats Demolition Shots pavadinimas yra pakankamai intriguojantis, kad norėtume jį atlikti. Jei reikėtų pasakyti trumpai, tai kuo daugiau chaoso ir žalos aplink save sukelsite, tuo daugiau jums bus leista to sukelti dar. Dar! Griaunamieji Šūviai yra trijų lygių: 1) Galinga banga, nušluojanti viską savo kelyje. Ją paleisite norima kryptimi. 2) Veikėjas suksis lyg vilkelis vienoje vietoje ir paleis kulkų krušą 360 laipsnių kampu aplink save. Neišsigelbės niekas. Toks metodas tiks labiausiai tuomet, kai būsite apsupti. 3) Vadinkime tai „Matrica". Žaidimo kūrėjai neatsispyrė mados tendencijoms, taigi turime ir sulėtintą laiką, kurio metu galėsite siautėti tarp flegmatikų priešų ir siaubti viską aplinkui dar stipriau, nei tai darė Neo. Judesiai išties naudingi — nieks nedrįstų prieštarauti. Negana to, jų metu jūsų kulkos darys daugiau žalos nei įprastai, už šūvius gausite daugiau taškų. Taip pat čia įdomiai įdiegtas balansas. Turbūt abejonių nekyla, kad pirmo lygio Demolition Shot yra menkesnis už trečiojo. Tad ir mokėti už juos turėsite skirtingai. Tiksliau — proporcingai. Antrajam kauptis turėsite dvigubai ilgiau nei pirmajam. O trečias prilygsta abiem pirmiesiems.

Kūrinio greičiai yra reaktyviniai. Tai faktas. Nenustebkite, jei po žaidimo visus filmus imsite žiūrėti pagreitintai ar patys imsite kalbėti repuodami. Bet minusas, kad tie greičiai kartais išveda ir pačią žaidimo mechaniką iš rikiuotės. Labiausiai dėl to kenčia kamera, kuri kartais užstringa kur nors ar pasimeta. Sudėtinga spėti paskui. Bet tai ne pasiteisinimas. Taikymosi sistema irgi galėtų būti dar kelis kartus persvarstyta, nes „prisirakinti" prie savo taikinių galėsite tik šiems esant prie pat jūsų. Klaidų ir klaidelių galima atrasti, bet didelė dalis jų tiesiog ištirpsta visame tame ekrane vykstančiame chaose.

Jau minėjau, jog tai antroji serijos dalis. Visai galimas daiktas, jog pirmosios taip ir neužfiksavote, kadangi ją dar buvo galima daugelyje vietų tobulinti. Džiugu žinoti, jog kūrėjai tai padaryti iš tiesų pasistengė. Pavyzdžiui, bene didžiausias trūkumas pirmame kūrinyje buvo tai, jog jį galėjome pabaigti per porą valandų. Tai niekaip su dabartiniais standartais nesuderinamas dalykas. Taigi šįkart turime labiau išplėtotą siužetinę liniją ir bent tris kartus ilgesnį žaidimą. O turint omeny atrakinamų dalykų gausą, papildomus Demolition Shots bei tris skirtingus veikėjus, bent tris kartus įveikti žaidimą yra išties sveika. O matematiką palieku jums patiems: 3x3...

SIUŽETAS 75
Siužetas? Jis egzistuoja. Tiek apie jį ir užteks.

GARSAS 70
Chaotiškam žaidimui chaotiški garsai. Tiek apie juos ir užteks.

MUZIKA 72
Be abejonės, chaotiška ir triukšminga. Bet dera prie žaidimo atmosferos.

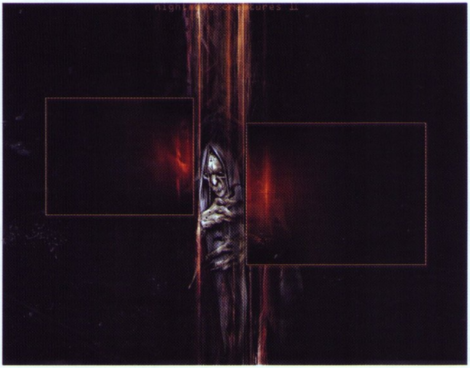
GRAFIKA 70
Greita ir pasiutusi grafika. Jei ne toks kosminis žaidimo greitis, atsiskleistų nemažai jos ydų.

VALDYMAS 80
Žinokite vieną - įveikę žaidimą, valties irkluoti nebegalėsite.

IŠVADA
Išvada: Prierašas Overdose (Perdozavimas) viską pasako. Vienas keisčiausių, net „nesveikiausių" žaidimų. Tai kartu ir modernus eksperimentas, ir „oldskulinis" mygtukų naikintojas. Prieš žaisdami pasiruoškite atsarginių pultelių ir pleistro...

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 79



Nightmare Creatures II

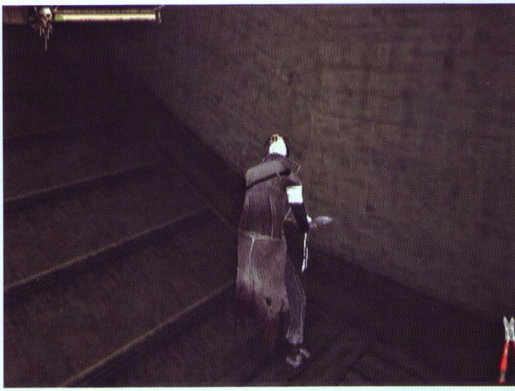
TIKRAS ŽAIDIMŲ KOŠMARAS

Kūrėjas: Kalisto Entertainment | **Leidėjas:** Konami | **Data:** 2000-05-24 | **Žanras:** veiksmo-siaubo

Visi žino Konami — tai geriausias žaidimų leidėjas, kuris užkovojo mano širdį veiksmo žaidimu Metal Gear Solid ir siaubo žanro atstovu Silent Hill. Tai kas gi būtų, jei šiuos du žanrus sujungtume į vieną? Jau pasakojome apie veiksmo-siaubo žaidimą Nightmare Creatures, o dabar prisiminsime ir jo tęsinį.

Pirmasis Nightmare Creatures nebuvo ypač mėgiamas žaidėjų, bet kai ką jis vis dėlto paliko. Ar tai viltis, kad iš šio žaidimo galima šį bei tą išpešti, pakelti iki tokio lygio, kad jį būtų įdomu žaisti ir įsijungus lietingą naktį krūpčioti nuo monstrų riksmų. Pirmojoje dalyje to nepavyko padaryti, bet tada su šiuo kūriniu dirbo Activision, o dabar Konami. Konami — tai visai kitas reikalas, mat turi patirties kuriant abu žanrus: tiek Horror, tiek Action. Bet deja, nors gerbiu Konami ir tikiu, kad iš bet ko ji gali padaryti tikrą šedevrą, nusivyliau. Dar vis negaliu patikėti, kad Konami nepateisino mano lūkesčių, bet tokia jau ta siaubinga tiesa, kurią iki šiol sapnuoju košmaruose.

Pats laikas pakalbėti apie žaidimą. Veiksmas vyksta tolimais 1930-aisiais metais. Sėdite sau ramiausiai savo atskiroje, su visais patogumais — minkštos sienos, aplūžusi lova — ir kitais buitiniais dalykais palatoje, psichinius negalavimus gydančioje ligoninėje. Sėdite lovos kamputyje, masažuojate sau smilkinius, kad nurimtų balsai galvoje, vienu žodžiu, įprasta psichopato diena. Bet, žinoma, kažkas atsitinka, jaučiate, kad vieninteliam žmogui, kuris jus dar nors truputį supranta, gresia pavojus. Pasirodo, senas jūsų priešas Kroulis grįžo iš pragaro



gelmių ir yra pasiruošęs sunaikinti jūsų draugę Rachel, jus ir visus kitus jūsų kulto „Circle" narius. Laikas trauktis ištikimą kirvuką iš po lovos ir, aišku, visus išgelbėti.

Su kirvuku rankose ir įvairiomis randamomis specialiomis atakomis veržiamės per monstrų ordas. O štai šitoje vietoje aš ir pradėsiu mėtyti akmenis į kūrėjų ir leidėjų daržą. Visų pirma, kovos būdas prieš monstrus yra labai primityvus. Yra du kirtimo būdai, vertikalus ir horizontalus, dar smūgis iš kelio. Žinoma, galima „išmušti" porą kombo veiksmų, bet tai dažniausiai bus bet koks mygtukų maigymas, atrodo, kad du šešiamečiai žaidžia Mortal Kombat. Spaudai mygtuką 1000 paspaudimų per minutę greičiu ir gali nieko nebijoti. Dar vienas dalykas, kodėl neverta bijoti monstrų — jų gali eiti nors ir tūkstantis, bet puls tik po vieną, o čia net logikos nėra, „Zhilitonų" priešai negalvodavo, bet nors puldavo visi. Tiesa, dar pasitaikys pora bosų, bet kad jie ypatingai atrodo ar kažkokių sunkumų sudaro, pasakyti tikrai negaliu. Naikinant

priešus jums pasitarnaus įvairi magija: ugninis kirvis, garso atakos, spyglių „nova" ir kažkokie drugeliai ėdrūnai. Dėl šios magijos žaidimas įdomesnis, nes ją galima pavadinti šio žaidimo „Fatality". Galima atrasti šautuvą, bet jo šovinių — labai sudėtinga.

Bet kas gi tie nedorėliai, kurie kėsinasi į jūsų drauges ir jūsų gyvybę? Trumpai tariant, tai Kroulio tarnai, iškviesti iš pragaro, bet patys jie atrodo kaip psichinės ligoninės pacientai, tos pačios, kur ir jūs pats gydėtės, tik su šiokia tokia plastine operacija, veido patempimu, kad net kaukolės kontūrai matosi, dar visokie bepročiai su benzino pjūklais ir pusė zoologijos sodo, kurio padarai panašūs į liūtus, milžiniški šikšnosparniai. Idėja su psichopatais man patiko, bet tų gyvūnų nevertėjo išleisti iš narvų į šį žaidimą. Monstrų idėja, švelniai sakant, dar pakenčiama, bet kaip jie atrodo — siaubas, tik ne ta prasme, kad jie baisūs, bet taip menkai apipavidalintų ir iš mažai detalių sudarytų dar reikėtų paieškoti. Monstrai bėgioja nuogi arba su treningais, gyvuliai net neturi nagų, kad galėtų skersti, visi pasikliauja senu geru „tiesiog duok į snukį kumščiu". Galiu pasakyti, kad herojus bent jau atrodo „į temą". Su kruvinu paltu, bintuotu veidu, kirviu rankose, tamsiomis akimis, tiesiog kaip Marilyn Manson per vieną iš savo koncertų.

Kad tai skerdynių žaidimas, jau supratome, bet net pačiame bukiausiame action'e nebeapsieinama be galvosūkių. Nightmare Creatures II ne išimtis, bet kad galvosūkiai minimalistiniai, tai tikrai. Viskas buvo padaryta pagal laiko patikrintą šabloną — rask raktą. Žinoma, čia reikės rasti ne tik raktą, bet ir replės, ir dinamitą. Kokia pažanga... Žaidime neįmanoma pasiklysti, kelias visada veda prie išėjimo, radęs raktą žinai, kad durys, kurios neatsidaro, yra už dviejų metrų ir t. t. Vienu žodžiu, ir monstrai, ir galvosūkiai buki.

Vis dar pats negaliu patikėti, kad šį žaidimą išleido Konami ir aš „varau" ant jo, bet turiu toliau tęsti tai, ką pradėjau. Priėjau prie to momento, kai visi netechniški dalykai aptarti, todėl lieka grafika, muzika ir valdymas. Ar čia bus teigiamų žaidimo savybių... hm... NE. Grafika siaubinga, aplinka kaip ir veikėjai atrodo lyg būtų sudaryti iš dėlionės kaladėlių. Viską, ką matysite, bus didžiuliai kvadratai. Muzika, aš užduodu sau klausimą, ar ji čia yra, bet ne, palaukite, girdžiu kažką, ten kažkas groja, bet kas tai, sunku pasakyti, gal kokių dviejų instrumentų pora natų... Bet vis dėlto per video intarpus galiu prisiekti, kad girdėjau , o tai jau didžiulis pliusas, bet jo nepakanka. Įgarsinimas. Nekenčiu, kai įgarsina britai ir kalba kaip per laidotuves kunigas jokių emocijų. Valdymas — dar vienas siaubas. Jau iš pat pradžių pastebėsite, kad užšokti kur nors yra toks pats vargas kaip nuskristi iki mėnulio. Kovos metu herojus pradeda šokinėti kaip zuikis ir kai reikia vos truputį paeiti į šoną, jis nušoka per pusę kambario. Kameros išsidėstymas yra „žiaurus": kai nematai, ką daužai ir dėl to miršti, tikrai pradedi žiauriai elgtis su vairalazde.

Išvada tokia: tai siaubingas žaidimas. Viskas yra blogai ir reikalauja perkurti nuo kovos sistemos iki grafikos. Gerų savybių rasti šiame žaidime sunku, nors nepaisant visų žaidimo blogybių jam vis dėlto kažkaip stebuklingai pavyko sukurti atitinkamą atmosferą. Ar verta žaisti šį žaidimą? Jei mylite Konami, NE!

SIUŽETAS **59**
Būtybės iš pragaro, išgelbėti draugus...

GARSAS **63**
Pora monstrų aimanų.

GRAFIKA **51**
Sveiki atvykę į 8 bit sistemą.

VALDYMAS **59**
Pagaminta 1996-aisiais, sudaužyta 2005-aisiais, tepatenka ji į vairalazdžių rojų.

MUZIKA **60**
Turėtų būti mažiau, bet Rob Zombie šiek tiek gelbėja.

IŠVADA
Konami, žinoma, norėjosi rašyti daugiau, bet tiesos nepaslėpsi. Išvada: pamirškite, kad šitas žaidimas egzistuoja ir neminėkite jo su Konami vardu.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
50

Gray Fox

GIZMONDO ATĖJO Į JAV

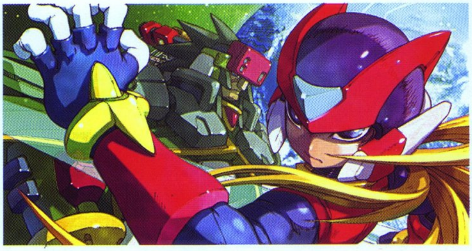
Kompanija Tiger Telematics pradėjo savo kišeninės konsolės Gizmondo pardavimus JAV. Žaidimų sistema, skirta sudaryti konkurenciją PSP ir DS, kainuoja 229 dolerius, o jos startinėje linijoje — 14 projektų.

Priminsime, kad Gizmondo konsolėje yra naudojamas 400 MHz dažnio procesorius ARM9 ir Nvidia grafinis čipas. Konsolė turi didelį skystųjų kristalų ekraną (skiriamoji geba 320x240) ir GPS imtuvą, suteikiantį jai originalumo. Gizmondo veikia Windows CE pagrindu, o žaidimų sąraše galima išvysti daugybę įprastų PC žaidimų „portų": Doom, Age of Empires, MechAssault. Sėkmingesniam savo sistemos „prastūmimui" JAV kompanija Tiger Telematics nutarė pasinaudoti aktoriaus liliputo Vern'o Troyer'io paslaugomis (vaidino blogiuką viename iš filmų apie Ostin'ą Powers'ą).

Tačiau džiugią naujieną apie tai, kad Gizmondo pagaliau pasiekė parduotuvių prekystalius, kiek gadina nelabai gera pačios kompanijos situacija. Praėjusiais metais jos nuostoliai sudarė net 99 mln. dolerių, o per einamųjų metų pirmus šešis mėnesius kompanija spėjo „prarasti" dar 210 milijonų. Be to, Tiger Telematics yra kaltinama, kad nesumokėjo už suteiktas paslaugas kompanijoms Ogilvy ir MTV European Networks. Neseniai kompaniją paliko direktorių tarybos pirmininkas Carl Freer.

Labai įdomu bus stebėti, kaip Gizmondo pasirodys JAV šį kalėdinį sezoną, tačiau niekas net ir neabejoja, kad naujam originaliam nešiojamajam įtaisui bus sunku. Maža to, kad JAV rinkoje jau egzistuoja sunkiasvoriai PSP ir DS, labai greitu laiku visuomenės dėmesys bus prikaustytas prie pirmos naujos konsolės Xbox 360 starto.

Panašu, kad vietos originalioms kišeninėms platformoms rinkoje lieka vis mažiau ir mažiau. Šią vasarą tapome unikalios konsolės Zodiac, sukurtos Palm operacinės sistemos pagrindu, baigties liudininkais. Faktiškai mirė ir N-Gage, nors pati Nokia tai neigia. Nepaisant to, Tiger Telematics neseniai anonsavo ir naują Gizmondo versiją — su iki 4 colių padidintu ekranu, 500 MHz dažnio procesoriumi ir Wi-Fi (WLAN 802.11b/g), Bluetooth 2 ir GSM protokolų palaikymu. Štai tik šios versijos pasirodymas — pats didžiausias klaustukas.



Megaman Zero 4

MEGA SERIJOS DALELĖ

Kūrėjas: **Inti** | Leidėjas: **Capcom** | Data: **2005-09-16** | Žanras: **platforma**

Dabar galutinai supratau Mega Man pavadinimo reikšmę. Kad ją suprastumėte ir jūs, peržvelkite, kiek jau yra išleistų šios serijos žaidimų. Ogi tikras MEGA kiekis! Serijos gerbėjai lepinami naujomis dalimis kaip jokie kiti. Ar jau ne pirmą penkmetį gyvuojanti serija dar turi savyje to užtaiso, kuris sudrebino žaidimų rinką kadaise?..

Jei esate ištikimas gerbėjas, kuris nekantriai laukia kiekvienos naujos serijos dalies, ar tiesiog savo gyvenimo kely jums jau yra tekę susidurti su Mega Man Zero trečiąja dalimi, tai visų pirma jums turėtų knietėti naujovės ir skirtumai. Ar tai pilnavertis Mega man Zero 4, ar tik šiaip ne taip išspaustas Mega man Zero 3,5?

Deja, negaliu jūsų nei ypatingai pradžiuginti, nei nepravirkdysiu. Naujausiame portatyviniame žaidime yra kažkiek naujovių bei ištaisytos ankstesnėse dalyse regėtos klaidos, tačiau revoliucijos galite nelaukti, nes kūrinys liko labai panašus.

Tiek ribotos pačios GBA konsolės galimybės, tiek nostalgiški žaidėjų skrandžiai lėmė, kad šis patiekalas išlaikytų savo senąjį, laiko patikrintą skonį. Tai šonu slenkantis platformeris, kurio lygiuose besikaudami su piktaisiais robotais galų gale susidursite su įspūdingu bosu. O tuomet — kitas lygis. Formulė jau išbandyta galybę kartų, tačiau belieka stebėtis, kaip ji vis dar sugeba sudominti žaidėjus. Tuomet norom nenorom prisimenu frazę „Grožis slypi paprastume". Ir ketvirtoji Zero dalis tai tik dar kartą patvirtina.

Įdomi detalė — žaidimas labiausiai tinkamas serijos veteranams, nes sudėtingumo lygis yra velniškai aukštas. Taip, matyt, jiems atlyginama už nuolatinį dėmesį. Aš jau net nekalbu apie atrakinamą hyper extra mega sudėtingą Hard režimą, kuris net veteranams mes rimtą iššūkį. O naujokams reikės ne vieną prakaito lašą nuo nosies nuvarvinti, kol pripras prie žaidimo diktuojamų taisyklių. Na gerai, šįkart buvo pasirūpinta ir naujokais, kurie galbūt buvo sukėlę nemenką triukšmą dėl perdėto sudėtingumo. Laukiame jūsų ovacijų — o štai ir jis — naujasis Easy režimas!!!

Pradėkime nuo to, ko šioje dalyje buvo atsisakyta. Džiugu, kad nei dėl vienos iš funkcijų jums neteks graužtis, nes jos praeitoje dalyje buvo reikalingos kaip šuniui penkta koja. Žinoma, Cyberspace (Paralelinė Realybė) skamba itin intriguojančiai, bet su šia galimybe praeitoje dalyje kūrėjai išties nesublizgėjo, taigi buvo nuspręsta dabar jos iš viso atsisakyti. Ir niekas dėl to ašarų nebraukia. Mega Man'o tobulinti su Kiber Elfų pagalba taipogi negalėsite. Taigi atsisakyta visos tos kiber tematikos ir pas mus grįžta senas geras Mega Man su šiokiais tokiais patobulinimais ;).

Koks 2005-ųjų žaidimas, kuriame nebūtų RPG elementų. Kaip pirštu į akį! Kelsite veikėjo statusą vienu lygiu po kito, o sulig kiekvienu lygiu įgausite po naują gebėjimą vienoje iš trijų kategorijų. Šioje vietoje tobulinimosi procesas išsišakoja, o jūs įgaunate pasirinkimo laisvę, tai didis privalumas bet kuriame žaidime.

Bet tai ne visos galimybės tobulėti. Kadangi jūsų priešai — robotai, juos nugalėję, dažnai rasite įvairių dalių. Šias susirinkę, galėsite susikonstruoti specialius čipus, kuriuos įsitaisę į Zero kūną, galvą ar kojas pagerinsite jų „veiklą". Čia atsiranda naujai įdiegtos veikėjo savybės: dvigubas šuolis, atsparumas spąstams ar net automatinis gydymasis. Su tokia gausybe tobulėjimo krypčių (neužmirškite — juk tai tik šonu slenkantis platformeris) galėsite susikurti tokį Mega Man'ą, apie kurį svajojate ir su kuriuo jums žaisti yra patogiausia.

Dar viena sveikintina naujovė — tai Zero Knuckle judesys. Juo iš priešų galėsite perimti ginklus. Nors dažniausiai juose nebus ypatingai daug šovinių, o ginklai bus nedaug galingesni už Mega Man turimą amuniciją, tačiau įvairovė intriguoja ir suteikia žaidimui daugiau gyvybės, be to, kai kuriais ginklais bus galima panaikinti kai kurias kliūtis. Šaunus indėlis į žaidimų seriją, kuris turėtų išlikti ir ateinančiose dalyse, kurios, net neabejoju, tikrai išvys dienos šviesą.

Kadangi jau prakalbome apie dienos šviesą, tai jus nustebinsiu. Nuo šiol galėsite patys keisti oro sąlygas lygiuose, į kuriuos ruošiatės įžengti. Jei ten šviečia ryški ir karšta saulė, neužmirškite laiku nuvesti Mega Man'o į pavėsį, nes kitaip ims mažėti jo sveikatos stulpelis. Turite ir dar paprastesnę alternatyvą — suderinti oro sąlygas taip, kad vėliau nereikėtų paniškai bėgti artimiausio šešėlio link. Taip įveikti lygį jums bus kur kas lengviau ir net prieš bosą bus paprasčiau kautis, kadangi šis negalės atlikti kai kurių savo specialių judesių. Kur teisybė, — paklaus tie, kurie nenustatė sau palankių oro sąlygų. O ji slypi čia — tokiu būdu sau palengvinę dalią, atsisakysite boso duodamų Ex gebėjimų. Taip atsisakysite naujų atakų bei specialių judesių, kuriuos šiaip būtumėte gavę. Taigi balansas yra, ir jums patiems belieka spręsti, kas naudingiau.

Kaip pastebėjote, novatorystės kūrėjams netrūksta. Bet, kita vertus, tai tas pats senas geras platformeris. Turint omeny, kad kokybiški tokio žanro 2D darbai šiomis dienomis jau tampa retenybe, Mega Man Zero 4 įgauna visai padorią vertę.

Žygis

GARSAS **74**
Tiktų tas pats komentaras kaip ir muzikai.

MUZIKA **75**
Nuotaikinga. Ir nors niekuo neypatinga, bet kitokios Mega Man'ui ir nepritaikytume.

GRAFIKA **86**
Po truputį tobulėja, bet ne taip, kad bent vienas individas būtų priblokštas.

VALDYMAS **80**
Senas geras valdymas, praturtintas naujomis galimybėmis.

SIUŽETAS **75**
Anoks ten siužetas. Užtat turime Mega Man'ą!

Sena formulė minus visi nereikalingi niekai, plius vertingi priedai, lygu - naujausias Mega Man. Jei tokia formulė kūrėjai vadovausis ir toliau, tuomet serijos laukia šviesi ateitis.

IŠVADA 86

Far Cry: Instincts

NEPAMIRŠTAMI NUOTYKIAI DŽIUNGLĖSE

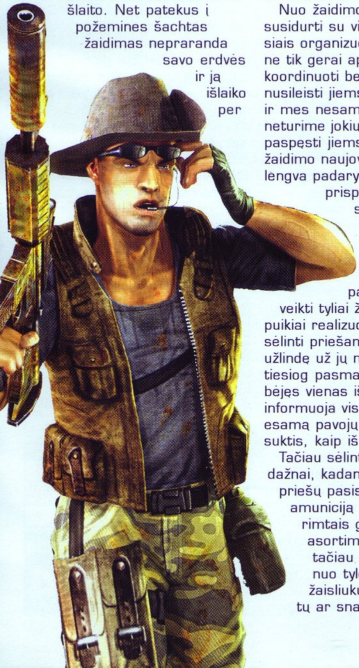
Kūrėjas: **Ubisoft Montreal** I Leidėjas: **Ubisoft** I Data: **2005-09-30** I Žanras: **FPS**

Džiunglės — nežabotos laisvės, laukinės gamtos bei pavojų kupina teritorija. Mums, paprastiems lietuviams, tai tarsi nepasiekiama vieta, svajonė, ne visiems išsipildanti. Ja mėgautis bei stebėti galime per televizijos ekranus arba žaisdami kompiuterinius žaidimus. Būtent tą džiunglių dvelksmą bei jausmą su milžiniška nuotykių, adrenalino bei pavojaus doze ir siūlo naujasis žaidimas Far Cry: Instincts.

Dar praėjusiais metais išleistas asmeniniams kompiuteriams, Far Cry nustebino beveik visus. Aikčioti verčiantis grafinis variklukas, vaizduojantis nesuvokiamo dydžio teritorijas bei jų detalumą pasitelkiant naujausias technologijas, stebino visus. Bet tai buvo tik dalelė tikro Far Cry veido. Žaidimo siūlomas siužetas, nepakartojami nuotykiai bei milžiniška veiksmo dozė vertė žaidimą vadinti beveik tobulu. Be didesnių svarstymų buvo nuspręsta jį perkurti ir Xbox konsolei. Ir žaidimas pagaliau jau mūsų, Xbox savininkų, rankose. Tačiau visiškai kitoks nei prieš metus jį žaidėme asmeniniais kompiuteriais. Far Cry: Instincts — tai visai nauja, nuo pamatų pakeista vieno žaidėjo istorija. Žaidimą pradedame ir baigiame valdydami Jack'ą Carver'į — buvusį jūrų karininką, kuris leidžia savo dienas plukdydamas turtuolius po plačiuosius vandenis. Tačiau vieną dieną, tyrinėjant paslaptingą salą, mus užpuola grupė neatpažintų organizuotų kareivių, kurie sunaikina mūsų laivą ir priverčia mus šokti iš laivo, plaukti į krantą. Išlipus į krantą prasideda ilga bei įspūdinga mūsų istorija paslaptingoje saloje.

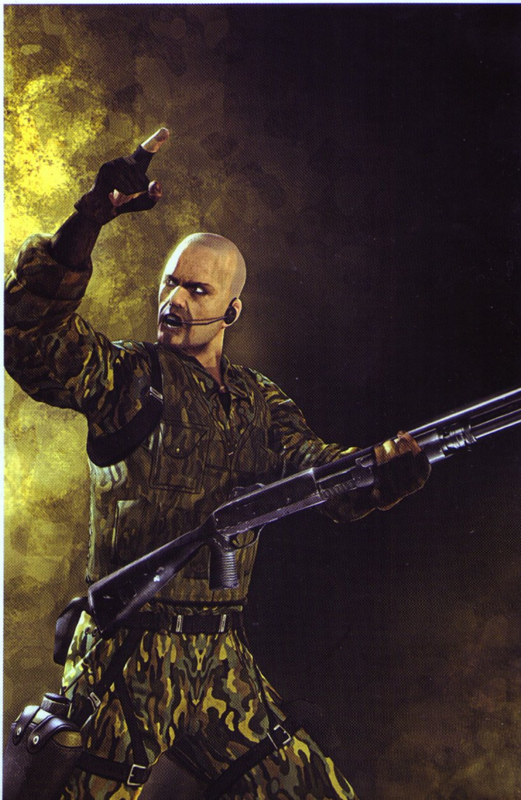
Pereiti visą vieno žaidėjo režimą mums prireiks daugiau nei 10 valandų, bet šios valandos, praleistos prie Instincts, išties ilgai išliks atmintyje. Pabūsime tankiose džiunglėse, kalnuotose vietovėse, požeminėse laboratorijose bei šachtose ir daugelyje kitų, kartais ir nesuvokiamų bei slaptų džiunglių vietovių. Žaidime

sukurtos džiunglės bei jų neribotas dydis išties kvapą gniaužiantys. Kartais net smagu grožėtis žaidimo siūlomais vaizdais. Išsitraukus žiūronus stebėti tolumoje esančią salelę ar visą kraštovaizdį, atsiveriantį stovint ant milžiniško kalno šlaito. Net patekus į požemines šachtas žaidimas nepraranda savo erdvės ir ją išlaiko per visą žaidimą. Požemiuose, kur nebematyti žalumos bei visų gamtos grožybių, atsiveria milžiniškos teritorijos. Bet aplinkos bei visas jų grožis — tik maža dalelė viso žaidimo džiaugsmo. Tai tik žaidimo veidas, kurio vidus dar puikesnis.



Nuo žaidimo pradžios teks susidurti su visą salą okupavusiais organizuotais kariais, kurie ne tik gerai apsiginklavę, bet yra koordinuoti bei protingi. Bet nusileisti jiems neverta, kadangi ir mes nesame žiopli. Nors ir neturime jokių ginklų, galime paspęsti jiems spąstus. Tai žaidimo naujovė. Tačiau tai nėra lengva padaryti, kadangi prispendus daug spąstų galime ir patys į juos pakliūti. Kita galimybė — užpulti juos iš pasalų. Galimybė veikti tyliai žaidime išties puikiai realizuota. Galime tyliai sėlinti priešams nematant, užlindę už jų nugaros juos tiesiog pasmaugti. Mus pastebėjęs vienas iš jų, iš karto informuoja visą grupę apie esamą pavojų ir tuomet tenka suktis, kaip išmanome.

Tačiau sėlinti neteks labai jau dažnai, kadangi iš nukautų priešų pasisavinsime jų amuniciją ir kautis galėsime rimtais ginklais. Ginklų asortimentas nemažas, tačiau standartinis — nuo tylesnių 9 mm žaisliukų iki rimtų automatų ar snaiperių. Jie visi



patogūs ir jais visais, net 9 mm žaisliuku, galima eliminuoti priešus, tačiau dažnai jaučiamas šovinių stygius, ir žaidimas neleidžia švaistytis kulkomis. Ne kartą ištinka žaidime taip, kad visiškai išsenka mūsų kulkų atsargos ir vėl tenka imtis sėlinimo ypatumų. Tačiau ginklai — tik vienas būdas kovoti su priešų būriais. Vos įsibėgėjus žaidimui, priešai mums suleis vakciną, nuo kurios mūsų veikėjas Jack'as ims virsti grobuonimi. Tai žaidimo naujovė. Plėtojantis istorijai mes vis atrasime naujų antgamtiškų sugebėjimų. Pradėsime matyti tamsoje, greitai bėgioti ir žvėriškai toli šokinėti bei žaibiškais smūgiais eliminuoti priešus iš arti nenaudojant ginklų. Tai išties puiki naujovė, paįvairinanti kovas su priešais.

Ne visada tenka kovoti su priešais „ant kojų". Far Cry Instincts siūlo didelę transporto priemonių įvairovę. Džipai, motociklai, amfibijos, valtys bei sklandytuvai — visomis šiomis transporto priemonėmis teks naudotis žaidime ne kartą norint įveikti milžiniškus džiunglių atstumus ar pabėgti nuo vien tik ginklais neatremiamų priešų. Visi šie žaisliukai valdomi arkadiškai, pirmojo asmens perspektyva. Valdymas slankiojantis bei nestabilus ir dažnai sunku išlaviruoti tarp medžių tankumynų, su jais nesusidurti. Tuo tarpu su sklandytuvu skraidyti — vienas didžiausių žaidimo malonumų. Vaizdai, atsiveriantys kalnuotose vietovėse kabant ore, išties neapsakomi ir juos atpasakoti būtų labai sunku.

Žaidimo Xbox versijos daugelio žaidėjų režimas išties geresnis nei asmeniniuose kompiuteriuose. Vienas įdomiausių režimų, kai vienas žaidėjas paverčiamas grobuonimi, kuris turi visas vieno žaidėjo režime siūlytas galimybes, jam tenka susikauti su kitais, paprastais kareiviais, neturinčiais grobuonies antgamtinių galių. Tačiau visi kiti režimai standartiniai. Far Cry: Instincts siūlo ir lygių kūrimo režimą. Juo galima susikurti savo lygius daugelio žaidėjų režimams. Bet tai reikalauja išties didelės kantrybės bei noro, kad išmoktum ir sukurtum dėmesio vertus lygius.

Žaidimo grafika aukščiausios klasės. Tekstūros bei visas detalumas nėra toks tobulas, kaip matėme asmeniniuose kompiuteriuose, tačiau kaip solidų amžių turinčiai Xbox konsolei tai vieni gražiausių vaizdų. Neapsakomo dydžio lygiai, nuostabiai sukurtas džiunglių kraštovaizdis, medžių tankumynai, apsupti tarsi iš realybės prisemto šviesiai melsvai spindinčio tropinio vandens. Tačiau kartais jaučiamas šioks toks kadrų sekos sumažėjimas, bet tai sunkiai pastebima ir visam žaidimo procesui išties netrukdo. Žaidimo muzika standartinė veiksmo žaidimams.

Viską susumavus galima pasakyti, kad Far Cry: Instincts — viena geriausių Xbox šaudyklių. Įspūdinga grafika, milžiniški lygiai, gilus siužetas, galimybė valdyti transporto priemones, grobuoniškos galios ir daugelis kitų dalykų tik gerina žaidimo padėtį. Kūrėjams pridėjus daugybę naujovių bei nuo pamatų pakeitus žaidimo istoriją, šį žaidimą gali išbandyti ir žaidėjai, žaidę asmeninių kompiuterių versiją. O jeigu atsirastų tokių, kurie pirmą sykį išgirdo apie šį žaidimą, tai jie privalo bent išmėginti jį. Malonumas garantuotas.

ID

GARSAS 60
Mielas ausiai.

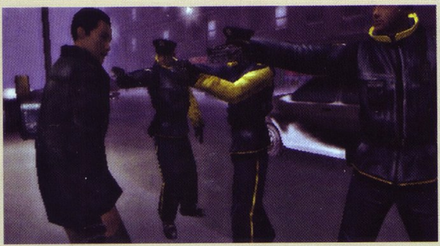
MUZIKA 55
Standartinės veiksmo žaidimų melodijos.

GRAFIKA 70
Perliukas pasenusioje Xbox "geležyje".

VALDYMAS 85
Labai patogus, lengvai priprantamas.

ĮDOMUMAS 80
Kvapą gniaužiantis.

IŠVADA 94
Džžžžiunglės...



Fahrenheit

Perėjimas

ŽMOGŽUDYSTĖ
Veikėjai: Lukas
Papildomi taškai: Nėra duomenų
Vieta: Daktaro kavinė
Taškai: Kūno paslėpimas +5
Kraujo išvalymas +5
Peilio paslėpimas +5
Kraujo nuvalymas nuo savęs +5
Monetos suradimas +5
Pavalgymas +5
Atsigėrimas +5
Automatinio patefono paleidimas +5
Sumokėjus palikti maistą +5
Išvažiuoti su taksi +10
Išvažiuoti metro +10
Poilsio kambaryje pažiūrėti pro langą –5
Pasinaudojimas telefonu –5
Užeiti už prekystalio –5
Pasikalbėjimas su žmogumi, kuris dėvi skrybėlę –5
Pasikalbėjimas su padavėja –5
Pasikalbėjimas su policininku –10
Išėjimas nesumokėjus –10
Sužinoti, kad kažką nužudei –60

Pamatęs besišlapinantį vyriškį, kuris vėliau nusiplaus rankas ir nepastebės nieko keisto, priartėsi prie šio asmens ir nužudysi jį. Iš neutralios nuotaikos perėjęs į depresiją, pagaliau galėsi pradėti valdyti savo personažą Luką.

Kadangi palikai pėdsakus, tau reikės viską sutvarkyti. Pirmiausia nutempk lavoną į tualetą. Pasiėmęs plaušinę šluotą nuvalyk kraują. Norėdamas valyti grindis, paspausk abu pelės mygtukus.

Šalia pisuarų pastebėsi peilį, kurio turėsi atsikratyti. Apsiprausęs nueik prie smulkių prekių automato. Pasinaudok juo, nes kitaip nepastebėsi, kad jis sugedęs. Pakartojęs šį veiksmą dar kartą, trenk per automatą, kad iškristų moneta. Pasiėmęs monetą išeik iš kambario.

Priėjęs prie savo stalelio, atsisėsk. Užkąsk ir atsigerk. Monetos tau reikės, kad paleistum automatinį patefoną. Išėjęs iš kavinės keliauk į metropoliteno pusę.

TYRIMAS
Veikėjai: Carla, Tyler'is
Papildomi taškai: Nėra duomenų
Vieta: Daktaro kavinė
Taškai: Kavos atsigėrimas +5
Pokalbis su vaikinais prie baro +5
Priėjimas prie taksi +10
Automatinio patefono įjungimas –10
Pokalbis su benamiais –10
Pasinaudojimas tualetu –10
Bandymas įeiti į kavinę pro gali nes duris –10

Atėjo metas, kai policija apžiūrės nusikaltimo vietą. Ir Carla, ir Tyler'is turi minčių, todėl paklausyk, ką jie kalba. Paklausęs įeik į kavinę.

Leisk Carlai pakalbėti su policininku, kuris patars elgtis ramiau kalbant su padavėja. Pakalbėjęs su vyrukais, sėdėjusiais prie baro, pakalbėk ir su padavėja. Kalbėdamas su padavėja būk ramus ir užjaučiantis. Nors tau gali atrodyti, kad visa tai savižudybė, tačiau viskas reikalinga žaidimo eigai.

Užėjęs už prekystalio atsigerk kavos (Tyler'is taip pat gali atsigerti kavos) ir tada pažiūrėk po stalu, prie kurio sėdėjo Lukas. Jis paliko Šekspyro knygą, kurią paėmęs apžiūrėk likusius Luko daiktus, esančius ant stalo. Leisk Tyler'iui apžiūrėti daiktus ir pakalbėti su vaikinais, sėdinčiais prie baro.

Įėjęs į tualetą, leisk Carlai apžiūrėti likusias kraujo dėmes. Tyler'iui leisk apžiūrėti kraujo dėmes, esančias vonioje. Gali leisti jam apžiūrėti ir šiukšlinę, tačiau iš to nebus jokios naudos. Peilis gali būti rastas skirtingose vietose. Tyler'is gali apžiūrėti paskutinę tualeto kabiną, o Carla gali apžiūrėti viską aplink langą.

Radęs peilį, pakalbėk su vaikinais, sėdinčiais prie baro, ir įsėsk į mašiną.

KITA DIENA
Veikėjai: Lukas
Papildomi taškai: 10
Vieta: Luko butas
Taškai: Pasinaudojimas tualetu +5
Dušas +5
Muzikos paleidimas +5
Vaistų vartojimas +10
Pasinaudojimas tvarsčiais +10
Pieno atsigėrimas +5
Televizoriaus žiūrėjimas –5
Pažiūrėjimas į nuotrauką, esančią ant stalo –5
Papildomai: Jei vartosi vaistų, negerk alkoholio, esančio priešais šaldytuvą, nes mirsi.

Atsibudęs suprasi, kad tai buvo ne sapnas, nes atsistojęs pastebėsi, kad visa lova yra kruvina. Su antklodėmis paslėpk kraujo dėmes.

Išėjęs iš kambario telefonu paskambink savo broliui ir paklausk, ar jis negalėtų su tavimi pakalbėti. Po pokalbio paimk savo marškinius, kurie yra prie pagalvės, ir įdėk juos į skalbimo mašiną, nes jie visi kruvini. Atsidaręs medicinos dėžutę, pasinaudok tvarsčiais. Uždaręs dėžutę išsigąsk.

Pasinaudojęs dušu, pasinaudok ir tualetu. Grįžęs į kambarį apsivilk drabužius. Kitame kambaryje atidaryk spintelę, kurioje turėtum rasti papildomų taškų kortelę. Šaldytuve paieškok pieno. Balkone rasi ne tik papildomų taškų kortelę, bet ir greitą apmaudą.

Po kurio laiko pas tave ateis policijos pareigūnas. Atidaręs duris, pasakyk policininkui, kad tu įsipjovei su stiklu ir pareigūnas nesudarys jokių sunkumų, jei apžiūrės butą. Jis netrukus išeis.

Taškai: Geras darbas +10
Blogas darbas –10

Paprasčiausiai pasiklausyk, ką tau nori pasakyti liudininkas. Klausydamas turėsi sukurti teisingą foto robotą.

Galva yra vidutinio pločio ir aukšta, su ryškiomis ausimis ir su neryškiai atsikišusiais skruostais. Visi kiti foto robotai yra netikslūs.

Akys labai didelės, atrodo primerktos lyg apsimiegojusio asmens. Ryškios rainelės, dešinė akis truputėlį žemesnė. Kiti septyni akių apibūdinimai klaidingi.

Lūpos tiksliai apibrėžtos, po apatine lūpa yra šešėlis. Kiti penki lūpų apibūdinimai klaidingi.

Nosis maža ir siaura, galas apibrėžtas. Antakiai vidutinio tankumo, žemėjantys nosies link.

Plaukai trumpi, sušukuoti prieš plauką, sueinantys į vidurį. Ant veido nėra ūsų ar barzdos. Visi kiti foto robotai, kuriuose paminėti plaukai ant veido, yra klaidingi.

TYLER'IS IR KATE
Veikėjai: Tyler'is
Papildomi taškai: nėra duomenų
Vieta: Policijos nuovada
Taškai: nėra

Tyler'is paprašys Kate apibūdinti Luką. Tačiau nesivargink viską atlikti teisingai.

PRARASTA MEILĖ
Veikėjai: Lukas
Papildomi taškai: 5
Vieta: Luko butas
Taškai: Gražus grojimas gitara +10
Pasinaudojimas tualetu +5
Muzikos klausymasis +5
Vaistų vartojimas +10
Miegojimas +10
Gėrimo pasiūlymas Tiffany +10
Buvimas su Tiffany nuoširdžiam +5
Buvimas su Tiffany sentimentaliam +5
Pamiegoti kartu su Tiffany +20
Pabučiuoti Tiffany anksčiau, nei ji to norės –20
Tiffany išėjimas, kai tu bandysi ją pabučiuoti –30
Miegoti vienam –20

Lukui atsibudus, atsiminsi, kad Tiffany žadėjo užsukti į svečius. Apsidairyk bute ir eik miegoti. Atsimink, kad 5 papildomus taškus gali rasti virtuvės spintelėje.

Netrukus Tiffany bus prie tavo durų. Atidaręs duris pakalbėk apie toliau paminėtus dalykus, jei nori pasimylėti su ja:

— paklausk, kas naujo;
— paklausk, ar ji nenori atsigerti;
— duok jai atsigerti;
— būk nuoširdus;
— būk sentimentalus;
— pagrok gražiai gitara;
— pabučiuok ją;
— pasidžiauk sapnais ir pasakyk, kad ji pati geriausia;

PRISIPAŽINIMAS
Veikėjai: Lukas
Papildomi taškai: nėra duomenų
Vieta: Parkas
Taškai: nėra duomenų

Parke eik tiesiai, kol pastebėsi savo brolį Markusą. Pakalbėk su juo ir paaiškink, kas vyksta. Pokalbio pabaigoje jis tau pasiūlys kryžių, kurį priėmęs turėsi dar vieną gyvybę.

Markusas išeis namo, o tu liksi vienas.

Netrukus išvysi vaiką, kuris tikriausiai įkris į vandenį. Vaikui įkritus į vandenį, išgelbėk jį. Ištraukęs vaiką iš vandens, padaryk jam dirbtinį kvėpavimą.

Policija atpažins tave, tačiau nesulaikys. Tau pasisekė.

POLICIJOS DARBAS
Veikėjai: Carla, Tyler'is
Papildomi taškai: 20
Vieta: Parkas
Taškai: Pasinaudojimas tualetu +5
Dušas +5

Carla atvyks į stotelę. Eik tiesiai, užkilk laiptais ir apsidairęs surask papildomų taškų kortelę. Įeik į vidų pro vienerias iš dvigubų durų. Toliau keliauk į savo kabinetą, kuris yra viršutiniame dešiniajame kampe. Einant į kabinetą susitiksi daug žmonių, kurių pašnekesiai nepagerins tau nuotaikos. Priartėjęs prie kabineto susitiksi vyriškį, kuris tau pasakys, kad Tyler'is yra jam skolingas. Tačiau tai ne tavo problema.

Įėjęs į kabinetą paskambink Tyler'iui. Tapęs Tyler'iu išlipk iš lovos ir nueik į vonią. Vonioje rasi papildomų taškų kortelę. Pasinaudojęs tualetu ir dušu, apsirenk.

Išėjęs iš vonios pasikalbėk su savo mergina. Ji nebus laiminga, todėl padrąsink ir paguosk ją. Pabučiavęs merginą iškeliauk į policijos nuovadą.

Atvykęs nueik tiesiai į Carlos kabinetą. Prieš įeinant į kabinetą, prie tavęs prieis vyriškis ir pareikalaus skolos. Tačiau tu jam pasiūlyk puikią galimybę laimėti 200 dolerių, jei jis prieš tave laimės krepšinio rungtynes. Jis sutiks. Įėjęs į kabinetą pasikabink paltą ir atlik viską, kas būtina.

BESIKEIČIANTI TIKROVĖ
Veikėjai: Lukas
Papildomi taškai: nėra duomenų
Vieta: Naserio ir Jono bankas
Taškai: nėra

Nors Lukas ir nužudė žmogų, tačiau jis nusprendžia nueiti į darbą. Įėjęs į savo kabinetą pradėk darbą. Netrukus pastebėsi, kad tu gali matyti vizijas. Vyriškiui, sėdinčiam priešais tave, nespėjus pakelti ragelio, išeik iš kabineto ir nueik prie jo.

Tau einant netrukus tave užpuls gausybė vabzdžių, kurie bandys tave nužudyti. Apsigink nuo jų. Niekas aplink nesupras, kas su tavimi darosi. Netrukus Lukas išeis iš banko.

ATKŪRIMAS
Veikėjai: Carla
Papildomi taškai: nėra duomenų
Vieta: Policijos nuovada

SLĖPYNĖS

Veikėjai: Lukas ir tas pats Lukas vaikystėje
Papildomi taškai: nėra
Vieta: kapinės
Taškai: Pagalvoti apie praeitį ir apsidžiaugti +10
Pagalvoti apie praeitį ir nusivilti –10

Priėjęs prie savo mamos kapo pakalbėk su Markusu. Netrukus Lukas atsimins savo vaikystę.

Lukas sėdi vienas, o Markusas kartu su draugais žaidžia. Markusas pasiūlys Lukui prisijungti, tačiau Lukui tai bus neįdomu. Markusas su draugais netrukus nuspręs nueiti į draudžiamą vietą — angarą.

Jiems išėjus, Lukas išvys viziją apie gaisrą ir nuspręs išgelbėti Markusą ir jo draugus.

Nuėjęs į Šiaurrytinį kampą perlipk per tvorą. Perlipęs keliauk į kiemo vidurį. Eidamas į Vakarus slėpkis, kad tavęs niekas nepastebėtų. Tvoroje pastebėsi vartus.

Toliau bus sunkiau. Palaukęs, kol pravažiuos sunkvežimis, pereik į kitą pusę. Pasižiūrėjęs į žemėlapį pastebėsi, kad jame yra du sargai, stovintys toje pačioje linijoje. Vienas bus prie angaro, o kitas truputėlį į dešinę pusę nuo jo. Eik paskui sunkvežimį, kol priartėsi prie angaro. Toliau eik tiesiai ir tokiu būdu nebūsi pastebėtas. Įeik į angarą.

Viduje Lukas pasakys Maskusui, kad reikia išeiti, ir pradės ieškoti kitų. Vaikščiok aplink, kol ką nors pastebėsi. Gali pabandysi išgelbėti visus vaikus arba paprasčiausiai pasiduoti. Vienas bus viršuje, kitas prie laiptų esančiame lėktuve, o paskutinį rasi kitame angaro gale tarp dėžių.

DRAUGIŠKA KOVA

Veikėjai: Carla, Tyler'is
Papildomi taškai: nėra
Vieta: Gimnazija
Taškai: Atsigėrimas +5
Sušilimas pasportavus +10
Treniruojantis suklysti –5
Laimėti Carlai +20

Atėjo metas linksmybėms. Leisk Carlai atsigerti ir pasitreniruok dviem skirtingais būdais. Tyler'iui leisk atlikti tokius pačius veiksmus. Priėjęs prie ringo pradėk kovą.

Kovoje valdysi Carlą, todėl būtinai laimėk.

APKLAUSA

Veikėjai: Carla
Papildomi taškai: 5
Vieta: Policijos nuovada
Taškai: Teisingos kasetės suradimas +20
Išsigandimas –10
Papildomai: nors abi žaidimo dalys turi vienodus pavadinimus, tačiau tai dar ne viskas.

Carla nemėgsta mažų erdvių ir kai aplink yra tamsu. Suradęs papildomų taškų kortelę prieik prie vartų. Įjungęs šviesas įeik pro vartus į vidų.

Pagrindinė tavo užduotis bus išlaikyti vienodą Carlos kvėpavimą. Tai galėsi padaryti spaudydamas pelės klavišus.

Eidamas tiesiai pastebėsi, kad tau kelyje stovi didžiulės dėžės. Atradęs vožtuvą galėsi jas patraukti į šoną. Suradęs terminalą, pastebėsi, kad jis išjungtas.

Kairėje pusėje bus elektros energijos valdymo skydinė, kurią pasieksi pasinaudojęs vožtuvu. Tai lyg maža dėlionė. Įjungęs elektrą grįžk prie terminalo ir pereik į kitą kambario pusę.

Atidaręs taką, vedantį į kairę pusę, pabaigoje pajudink vožtuvą ir grįžk į dešinę kambario pusę. Pačioje pabaigoje rasi tinkamą kasetę. Įdėjęs kasetę į terminalą suprasi, kad joje nieko nėra. Carlai tai labai nepatiks.

APKLAUSA

Veikėjai: Tyler'is
Papildomi taškai: nėra duomenų
Vieta: Policijos nuovada
Taškai: Knygoje rastas reikiamas lapas +20
Knygos atidavimas +10
Papildomai: antras žaidimo lygis su tokiu pačiu pavadinimu.

Tyler'is bus knygų parduotuvėje. Nusileisk žemyn ir nueik po laiptais. Radęs Šekspyro knygą su didinamuoju stiklu, perversk ją, nes viename iš lapų ant kampo bus užrašas. Padėjęs knygą į vietą rasi popieriaus lapą.

Pakalbėjęs su senu kinu pagelbėk jam, nes kitaip jis nenorės pagelbėti tau. Jis tau duos knygą, kurios jis ieško. Suradęs antrą tokią pačią knygą atnešk ją seniui. Pirmiausiai pažiūrėk į knygas po Šekspyro knyga. Pastebėsi užrašą *„De Gruttola"*. Užlipęs laiptais į viršų paieškok knygos. Pastebėjęs, kad *„De Gruttola"* turi numerį 1796, grįžk žemyn ir pažiūrėk į knygas, esančias už vyriškio. Knyga, kurios numeris 1796, bus trečioje eilėje, baltoje lentynoje. Nuėjęs paimk knygą, tačiau tuo metu nieko nelaikyk rankose.

Padavęs knygą kinui gali išeiti iš parduotuvės, nes jis tau nepasakys nieko naudingo.

AGATA

Veikėjai: Lukas
Papildomi taškai: nėra duomenų
Vieta: Agatos namai
Taškai: atlikta +20

Lukas turės surasti Agatos namą. Nieko sunkaus, nes reikia eiti tik tiesiai. Pasibeldęs į duris įeik į vidų. Įėjęs į vidų eik tiesiai. Kitame kambaryje rasi Agatą.

Agata akla, todėl turi ją pastumti. Pirmiausiai įeik į jos vonią. Viduje rasi papildomą gyvybę arba papildomų taškų. Pasiėmęs, kas vertinga, pagriebk Agatą ir grįžk į svetainę.

Ji norės pamaitinti savo gyvūnus, todėl koridoriaus pabaigoje pasuk į kairę pusę. Iš spintelės išėmęs lesalą palesink jos paukščius. Pakalbėjęs su Agata nuvesk ją į svetainę.

Prieš pradėdamas pasiimk žvakių ir degtukų. Žvakes rasi spintelėje, o degtukus rasi grįžęs į koridorių ir pasukęs į dešinę pusę. Padėk tris žvakes ant staliuko ir uždek jas.

Agata grąžins tave į tą akimirką, kai tu nužudei žmogų. Netrukus Agata sustos ir pasakys, kad grįžtum rytoj. Puiku.

KLAUSIMAI IR KULKOS
Veikėjai: Carla
Papildomi taškai: nėra duomenų
Vieta: Policijos universitetas
Taškai: Puikus šaudymas +10

Kelio pabaigoje pakalbėk su vyriškiu. Turėsi uždavinėti klausimus ir šaudyti į taikinius. Šaudymas tikrai smagus užsiėmimas, tačiau laikui bėgant jis tampa vis nuobodesnis, nes į taikinius reikia šaudyti ne vieną kartą.

DVIGUBAI ARBA NIEKO
Veikėjai: Tyler'is
Papildomi taškai: nėra duomenų
Vieta: Policijos nuovados kiemas
Taškai: Pasismaginimas +5
Kelių taškų laimėjimas +5
Kovos laimėjimas +20
Papildomai: Ši žaidimo vieta skirta pasismaginimui.

Tai paprasčiausia kova tarp Tyler'io ir vėplos.

URAGANAS
Veikėjai: Lukas, Markusas
Papildomi taškai: nėra duomenų
Vieta: Luko butas
Taškai: Markuso išgelbėjimas +10 Lukui
Papildomai: geriausia veiksmo scena visame žaidime

Lukui įžengus į savo butą, aplink prasidės keisti dalykai. Netrukus pradės pūsti stiprus vėjas ir tau reikės bėgiojant išvengti įvairių daiktų. Viskas baigsis balkone, iš kurio vos neiškrisi.

Pradėjęs valdyti Markusą, leisk jam paskambinti ir įsiveržti pro duris į vidų, išgelbėk Luką.

JUODASIS PRANAŠINGAS ŽENKLAS
Veikėjai: Carla, Tyler'is
Papildomi taškai: nėra
Vieta: Carlos butas
Taškai: Pasinaudojimas tualetu +5
Televizoriaus žiūrėjimas +5
Tomo apsilankymas +5
Vynas +5
Pasikalbėti su Tomu +5
Paklausti Tomo apie banką +20
Sužinoti apie akcijas +10
Faksas +5
Krepšinio kamuolio panaudojimas +5
Sužinoti apie vandens ženklą +10
Nuovargis –20
Paklausti apie darbą –5
Paklausti apie Carlą –5
Kortų panaudojimas –30

Carla yra namuose. Atlik viską, kad ji taptų linksmesnė. Tau apsirengus kažkas paskambins į duris. Atidaręs duris pamatysi, kad prie durų stovi tavo kaimynas Tomas.

Tomas atsinešė vyno, todėl paimk taures ir atsigerk vyno. Geriant vyną Tomas išsitrauks Taro kortas ir pabaiga bus nelabai džiaugsminga.

Tapęs Tyler'iu pasinaudok kompiuteriu. Pasinaudojęs internetu pastebėsi, kad tavo rastasis popierius yra iš akcijų paketų. Paskambink ir pasakyk viską Carlai. Carla pakels ragelį ir paprašys, kad atsiųstum visą informaciją faksu. Tyler'is viską gali suprasti perskaitęs laikraštį, esantį ant stalo.

Paėmęs popieriaus lapą, siųsk jį faksu. Vėl tapęs Carla, pažiūrėk į lapą. Paėmęs lapą parodyk jį Tomui, kuris tau pasakys, kad žmogų lengva atsekti pagal vandens ženklą. Pasakęs tai Tyler'iui atsisėsk. Pasiėmęs popieriaus lapą pažiūrėk į jį pasinaudodamas lempa. Radęs vandens ženklą suprasi, kad gali pasirinkti, kuris iš veikėjų eis toliau tirti bylos. Mes pasirinkome Carlą.

PEŠTYNĖS
Veikėjai: Lukas, Carla
Papildomi taškai: 10
Vieta: Naserio ir Jono bankas
Taškai: Surasti tušinuką +5
Surasti Šekspyro knygą +5
Vabalai iš viršaus –10
Didelis vabalas kambaryje –20
Dar vienas gyvis kambaryje –20

Lukas dirba, tačiau išvysta viziją, kurioje Carla įžengia į jo kabinetą. Turėsi paslėpti tam tikrus daiktus labai greitai. Paėmęs formą, esančią šalia tavęs, atsistok ir paslėpk ją. Taip pat paslėpk Šekspyro knygą. Atsisėdęs patikrink dešinėje pusėje esančius stalčius, nes gali surasti papildomų taškų.

Į kabinetą įeis Carla ir užduos kelis klausimus. Lukas ir vėl pradės keistai elgtis, nes išvys vizijas. Netrukus Lukas paklaus, ar jis gali trumpam nueiti į tualetą.

Tapęs Carla, pasiimk tušinį ir iš stalčiaus išimk Šekspyro knygą. To jai užteks, todėl sulaukęs Luko sugrįžtant išeik iš kabineto.

ATGAL PAS AGATA
Veikėjai: Lukas
Papildomi taškai: nėra
Vieta: Agatos namai
Taškai: Galvojimai apie ateitį +20
Žiūrėjimas į Agatos lavoną –30

Įėjęs į namus, nueik į svetainę. Agata nužudyta ir kažkas iškvietė policiją. Kad policija tavęs nerastų, išeik pro langą. Policija suras Agatos lavoną.

Ten, kur praėjusį kartą radai paukščių lesalą, rasi raktą. Šis raktas bus nuo vieno iš paukščių narvų. Atrakinęs narvą atsiplėšk seno laikraščio. Narvą gali atidaryti pasinaudodamas virtuviniu peiliu.

LAIMINGO JUBILIEJAUS!
Veikėjai: Tyler'is, Carla
Papildomi taškai: nėra
Vieta: Tyler'io butas
Taškai: Šokis +30
Pažaisti su Yoyo +5
Surasti nuorodą +10
Pabaiga +20
Nuovargis –20
Išeiti iš buto –20

Tyler'is grįš namo ir Sam pasakys jam įjungti orkaitę. Supilstyk šampaną į taures, šampaną rasi šaldytuve. Kai viską atliksi, netrukus įžengs Sam vilkėdama juodą suknelę.

Prieš dvejus metus Tyler'is susitiko su Sam, ir Sam užsinorėjo pašokti. Įjunk muziką ir pašok su ja.

Kartais gyvenimas yra neteisingas, nes Carla dirba, o Tyler'is netrukus eis pasnausti. Dabar tu turėsi atlikti kelis darbelius, kurie priklausys nuo ankstesnių tavo veiksmų. Keli darbai, kuriuos turi atlikti:

— banke rastą tušinį duok piršto antspaudų radimui;

— pažiūrėk, ar atitinka Šekspyro knygos;

Carla įsitikins, kad surado žudiką. Paskambink Tyler'iui. Tapęs Tyler'iu, pakelk ragelį ir išeik iš namų. Sam nebus laiminga, tačiau ji su tuo susitaikys.

KRUVINAS SKALBIMAS

Veikėjai: nėra
Papildomi taškai: nėra
Vieta: Agatos namai
Taškai: nėra

Pažiūrėk vaizdo intarpą, kuriame Lukas ir vėl išvys viziją.

SUSIDŪRIMAS

Veikėjai: Carla, Lukas
Papildomi taškai: nėra
Vieta: Luko butas
Taškai: Luko sulaikymo idėja +30
Luko neradimas –20

Carla ir Tyler'is vyksta į Luko butą, kad jį sulaikytų. Arba bent jau jie taip galvoja. Leisk Carlai atidaryti buto duris. Viduje išvysi kraują ir žvakes. Carlai leisk atidaryti abejas duris, kad abu policininkai suprastų, kad Luko nėra.

Lukas grįš namo ir išvys, kad policija jį nori sulaikyti. Todėl atėjo metas ilgai veiksmo scenai, kurioje reikės ne tik paspardyti keletą policininkų užpakalių, bet ir paskraidyti sraigtasparniu. Svarbiausia — pabėk.

KAPITONAS DŽONAS YRA LABAI PIKTAS

Veikėjai: Carla, Tyler'is
Papildomi taškai: nėra
Vieta: Policijos nuovada
Taškai: Paaiškinimas (abu) –5

Kad veikėjai neprarastų per daug taškų, leisk jiems pakalbėti.

PUOLĘ ANGELAI

Veikėjai: Lukas
Papildomi taškai: nėra
Vieta: Šventojo Pauliaus bažnyčia
Taškai: nėra
Papildomai: sunki kova

Atsibudęs priešais save išvysi Agatą. Pasikalbėk su ja, nes ji tau paaiškins, kas atsitiko. Netrukus tave užpuls statulos. Būk pasiruošęs, nes ši kova gana sunki.

Kai viskas pasibaigs, tave pažadins Markusas. Paaiškink jam, kas atsitiko, nes Markusas pradės Luku abejoti.

MUILAS, KRAUJAS IR ĮKALČIAI

Veikėjai: Carla, Tyler'is
Papildomi taškai: 10
Vieta: Savitarnos skalbykla
Taškai: Pažiūrėk į vyriškio riešą +5
Pažiūrėk į kraujo klaną, esantį kampe +5
Už abiejų prieš tai paminėtų darbų atlikimą +5
Pažiūrėk į vyriškio kūną +5
Pažiūrėk į moters kūną +5
Pažiūrėk į telefoną +5

Carla ir Tyler'is atvažiuos mašina. Išlipęs iš mašinos eik skalbyklos link. Carla lieps Tyler'iui įeiti į vidų. Paėjus į priekį Carla pasikalbės su policija. Apsiklausinėjęs įeik į vidų.

Leisk Carlai pažiūrėti į vyriškį ir į kraujo dėmę, esančią prie dėžės. Būtinai pasiimk dešimt papildomų taškų. Leisk Tyler'iui pažiūrėti į vyriškį, moterį ir telefoną. Viską atlikęs gali išeiti į lauką.

BĖGLYS

Veikėjai: Lukas
Papildomi taškai: nėra
Vieta: Tiffany butas
Taškai: Atsigulti ant lovos +10
Pavalgyti +5
Atsigerti +5
Televizorius +5
Nebūti surastam Tyler'io +10
Pažiūrėti į benamį –5
Pažiūrėti į kranklį –5
Nukristi nuo vamzdžio –10
Pasiklausyti telefono žinučių –20

Užeik už dešiniojo kampo ir eik tiesiai. Lukas išvys viziją, kurioje jis mato policiją. Todėl Lukas pasirenka kitą būdą — laipiojimą ir slėpynes.

Šalia rasi tvorą, perlipk per ją. Perlipk ir per kitą tvorą. Pastebėsi stovinčius policininkus. Palauk, kol jie nusisuks ir perbėk į kitą pusę.

Šioje vietoje turėsi lipti vamzdžiais. Užkopęs į viršų turėsi pereiti mažą tiltelį. Kas kažkiek laiko turėsi paspaudyti mygtukus, nes tik pasiekęs kitą tiltelio pusę galėsi nulipti nuo vamzdžių.

Tiffany miegamojo langas uždarytas, todėl surask plytą ir atidaryk langą piktuoju būdu. Įėjęs į butą trumpam atsigulk ant lovos. Atsistojęs įeik į vidų. Netrukus išvysi viziją, kurioje Tyler'is žiūrės po lova ir nuolat tam tikru laiku spaudinės mygtukus. Virtuvėje rasi maisto ir gėrimų. Pažiūrėjęs televizorių nueik į vonią. Apėjęs vonią gali gauti papildomą gyvybę. Bėda, kad jos tu nematai.

Anksčiau ar vėliau, bet vis viena Tiffany pareis namo. Jai grįžus pakalbėk su ja ir paaiškink, kas vyksta. Netrukus į duris paskambins policija, todėl turėsi pasislėpti. Svetainėje yra spinta, kurioje galėsi pasislėpti. Norėdamas Tyler'į išlaikyti savo vietoje, turėsi spaudinėti mygtukus.

JANOS

Veikėjai: Carla
Papildomi taškai: nėra
Vieta: Bellevue prieglauda
Taškai: Už patekimą į vidų +10
Už pasakymą Janai, kad ji neserga +10
Kameros atidarymas –20
Papildomai: Ir vėl reikės vargti su kvėpavimu...

Barney tau pasakys, kad tu gali aplankyti Janos. Surask vaikiną, kuris parodys Janos kamerą. Atsidūręs viduje pakalbėk su juo ir išsiaiškink, kodėl vyksta žmogžudystės. Baigęs pokalbį apžiūrėk sienas ir išėjęs iš kameros pakalbėk su asistentu.

Jis tau norės viską papasakoti, tačiau dingus elektrai kažkoks maniakas jį nužudo. Netrukus nesustodamas turėsi judėti Barney link. Kai Carla pasakys, kad kažkas yra šalia, nebeik. Ji net nustos kvėpuoti, tačiau netrukus pasakys, kad viskas gerai.

Pabaigoje ji bus apsupta maniakų, todėl bėk prie didelių stiklinių durų, kad išsigelbėtum.

SUSITIKIMAS SU KURIAKIN

Veikėjai: Lukas
Papildomi taškai: 5
Vieta: Muziejus
Taškai: nėra

Dabar tu tapsi žurnalistu, kuris netrukus turi susitikti su profesoriumi. Prieš pokalbį su profesoriumi kažkuriame kampe surask papildomų taškų kortelę.

Kalbant su profesoriumi išgirsi vieną klausimą. Profesoriui paklausus, kokiam tu rašai laikraščiui, atsakyk, kad *„NY Times“* laikraščiui. Profesorius patikės. Paklausinėk jo įvairių dalykų, kad išsiaiškintum juodąsias savo puses. Profesoriui perklausus, kas tu esi iš tikrųjų, atsakyk, ką tik nori. Profesorius pasakys, kad žino, jog tu tas asmuo, kurio ieško policija, ir patars pabėgti pro darbuotojų išėjimą. Taip ir padaryk.

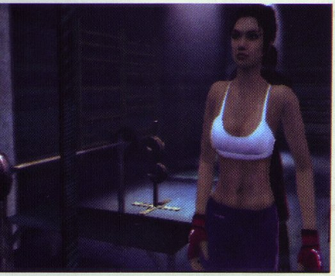
Tau atvykus į mašinų stovėjimo aikštelę, kelios mašinos bandys tave atakuoti, todėl pasiruošk paspaudyti mygtukus.

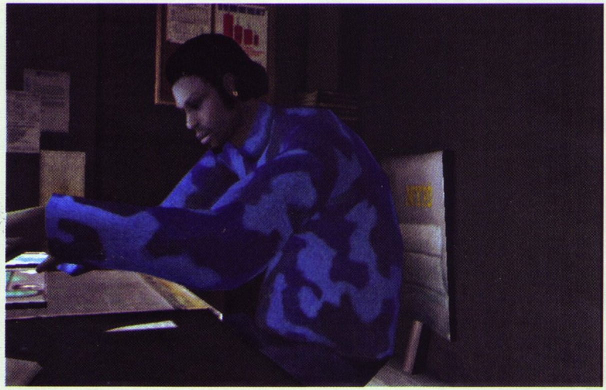
MYAN PASLAPTYS

Veikėjai: Lukas
Papildomi taškai: nėra
Vieta: nežinoma
Taškai: nėra

Myan pasakys, kad tau jau atėjo laikas mirti ir paaiškins keletą dalykų. Jis bandys paaiškinti, koks tu būsi kitame gyvenime.

Pokalbio pabaigoje jis virs juoda pabaisa. Teisingai suspaudęs mygtukus gali visko to išvengti. Tau einant jis staiga sustings ir pasirodys Agata. Agata tau pasakys, kad turi surasti jauną ir nekaltą merginą, kurią jie žada paaukoti.





KLANAS

Veikėjai: Piktas vyras
Papildomi taškai: nėra
Vieta: nežinoma
Taškai: nėra

Lukas vartosi lovoje, nes ir vėl išvysta viziją. Tavęs laukia lengva užduotis, nes tereikės spaudinėti tinkamus mygtukus.

PAVOJUS IR DVIPRASMYBĖ

Veikėjai: Lukas, Carla, Markusas
Papildomi taškai: nėra
Vieta: „Sleazy“ viešbutis
Taškai: Užlipimas laiptais +30
Durų uždarymas +30
Clara ir Markusas neranda Luko +20
Lukas nesurastas –30
Užlipimas laiptais –10
Nužudytas Markusas –60
Ragelio pakėlimas –20

Tu atsibundi lovoje, tačiau neįsivaizduoji, kur esi. Pamatysi, kad Clara su Tyler'iu kyla laiptais aukštyn, ir grįši atgal prie Luko. Ši vieta labai įdomi, nes pamatysi tris scenas. Pirmoji Lukui, antroji Clarai ir Tyler'iui, o trečioji skirta Markusui.

Atsistojęs prieik prie telefono. Paskambink Markusui. Netrukus tu jau valdysi Markusą. Priversk jį pakelti telefono ragelį. Priėjęs prie durų, esančių Markuso kairėje pusėje, atidaryk ir viduje atsiliepk į skambutį.

Grįžęs atgal prie Luko, pasakyk pats sau, kad nebėra laiko. Markuso pagalba turėsi užrakinti duris, pro kurias pats įėjai. Lukas lieps Markusui paskambinti policijai ir palaukti.

Pradėjęs kontroliuoti Clarą su Tyler'iu, užkilk su juo į viršų ir atidaryk duris. Sumaišęs duris išvysi grožybes, žinoma, jei žaidi europiečių versiją.

Koridoriaus pabaigoje yra tikrasis kambarys, tačiau jame Luko jau nebėra. Policininkams išėjus Lukas pasirodys iš naujo. Pakėlęs ragelį sužinosi, kad Tiffany pagrobta.

LIKIMAS RUSIJOS KALNUOSE

Veikėjai: Lukas
Papildomi taškai: nėra
Vieta: Džiaugsmo mugė
Taškai: Tiffany išgelbėjimas +20
Pargriuvimas –75

Pastebėsi, kad priešais tave sėdi benamis vyras. Juodas kranklys tau rodys kelią. Sek paskui, kol prieisi linksmųjų kalnelių karuselę. Įėjęs į kabiną aktyvuok karuselę. Įlipęs į traukinuką norėsi nusileisti žemyn, tačiau tu tik pakilsi į viršų.

Išlipęs eik tiesiai prie Tiffany. Norėdamas prie jos priartėti, turėsi išlaikyti lygsvarą, labai panašiai kaip *„Tony Hawk“* žaidime. Pasiekęs kitą pusę, išgelbėk Tiffany. Tuoj pasirodys piktasis vyriškis ir jūs abu nukrisite.

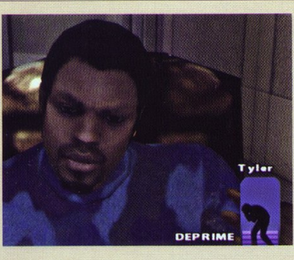
VAIKO ŽAIDIMAS

Veikėjai: Lukas (vaikystėje), Markusas (vaikystėje)
Papildomi taškai: nėra
Vieta: nežinoma
Taškai: nėra
Papildomai: Nesvarbu, ar Markusas bus pastebėtas. Iš žaidimo buvo tikėtasi daugiau, tačiau...

Prabudęs pabudink ir Markusą. Atėjo laikas nuotykiams, todėl išeik pro langą.

Nesijaudink dėl kareivių, bet nevaikščiok apšviestose vietose. Pasižiūrėk į savo mažąjį žemėlapį ir eik pažymėtu taku. Po kiek laiko, kai praeisi mašiną, į tavo pusę ateis kareivis. Grįžęs atgal prie automobilio, pasislėpk už jo ir palauk, kol kareivis praeis.

Eik toliau, kol Lukas su Markusu pasuks skirtingais keliais. Leisk Lukui truputėlį grįžti atgal ir palauk, kol išvysi sušukimo žymę kaip veiksmą. Sušukus artimiausias sargas atsisuks į tavo pusę. Pirmiausia leisk prabėgti Marku-



sui, o po to ir Lukui. Tavo kelionė nesitęs ilgai, nes netrukus susidursi su dar vienu sargu ir stulpu.

Markusas grįš atgal ir pasiūlys tau lipti stulpu, jis tuo metu nuvilios sargą. Markusas nueis į kitą pusę ir pradės spardyti statinę. Tuo metu, kai sargas susidomės sklindančiais garsais, leisk Lukui užlipti stulpu į viršų. Saugodamasis apšviestų vietų pereik į kitą pusę. Priėjęs kitos pusės kraštą, nusileisk žemyn ir prieik prie durų.

Viduje kažką surasi, tačiau nesuprasi ką...

ŠACHAS IR MATAS
Veikėjai: nėra
Papildomi taškai: nėra
Vieta: nežinoma
Taškai: nėra

Paprasčiausiai paspausk dešinį klavišą reikiamu metu, nes išgirsi keistų vyriškių pokalbį. Blogieji vyrai mano, kad Lukas yra miręs.

SUSITARIMAS
Veikėjai: Carla
Papildomi taškai: nėra
Vieta: kapinės
Taškai: Pasitikėti Carla +10
Dirbti kartu +10 Lukui ir +20 Carlai

Būdamas Carla su gėlėmis eik prie kapo. Pažiūrėjus į kapą, netrukus pasirodys Lukas. Leisk Lukui papasakoti Carlai, kas vyksta, ir pradėk šią bylą tirti kartu. Labai paprasta.

JADE
Veikėjai: nėra
Papildomi taškai: nėra
Vieta: nežinoma
Taškai: nėra

Spaudyk mygtukus, nes kitaip nesužinosi, kur yra mergaitė.

SUŠALĘS Į KAULĄ
Veikėjai: Carla, Tyler'is
Vieta: Policijos nuovada
Taškai: Pripažinti, kad kažką slepi +10
Likti su policija (Tyler'iui) -85
Išeiti iš policijos (Tyler'iui) +20

Carla ir Tyler'is klausosi radijo, tačiau tai sena radijo stotis, todėl Tyler'is ją išjungia. Jis paklaus Carlos, ar ji nieko nuo jo neslepia. Po to atvažiuos Sam, ir tu pradėsi valdyti Tyler'į.

Prieik prie jos, nes ji paprašys tavęs eiti kartu su ja. Nesvarbu, ką darysi, tai priklauso tik nuo tavęs.

KUR YRA JADE?
Veikėjai: Lukas
Papildomi taškai: nėra
Vieta: Prieglauda
Taškai: Surasti mergaitę +10
Sulaikyti mergaitę +10
Atiduoti mergaitę -10

Carla nuveš Luką į prieglaudą. Išlipęs iš mašinos įeik į prieglaudą. Ignoruok aplinką ir įeik į koridorių. Koridoriaus pabaigoje pasuk į kairę pusę ir atidaręs duris surask mergaitę. Paimk ją.

Tuo pačiu metu į prieglaudą įeis ir piktasis vyras. Išėjęs iš kambario skubėk prie artimiausio išėjimo.

Tavo kelionė baigsis ant stogo, nes tau reikės susikauti su piktuoju vyriškiu. Kai jau atrodys, kad tu jį rimtai pridaužei, dar bus likę daug darbo. Tau reikės nubėgti iki policijos ir pasislėpti mažame kambarėlyje.

Kambaryje bus Agata, tačiau netrukus suprasi, kad tai ne Agata ir ji niekada ir nebuvo Agata. Neatiduok jai vaiko ir saugokis jos atakos. Tu pabėgsi ir kartu su Carla seksi paskui elgetą.

BOGART
Veikėjai: Lukas, Carla
Papildomi taškai: 20
Vieta: Slapta požeminė bazė
Taškai: Susitikti Markusą (Lukui) +10
Pasimylėti (Lukui) +10 (Carlai) +20
Pasinaudoti ugnimi (Carla) +10
Pasiklausyti radijo -5
Papildomai: galima surasti gyvybę...

Sekdamas paskui benamį prieisi slaptą požeminę bazę. Pamatęs Markusą tapsi laimingas žmogus. Toliau pasikalbėk su benamiu, kurį susitikai žaidimo pradžioje. Jis tau paaiškins, kas vyksta.

Lukas nueis miegoti, o Carla liks viena. Atsistojęs prieik prie radijo, esančio tunelio pabaigoje. Radijas pradės veikti, jei turėsi baterijas ir anteną. Traukiniuose surasi gyvybę ir baterijas. Priėjęs prie lifto rasi dvidešimt papildomų taškų. Grįždamas atgal surasi anteną. Panaudojęs rastus daiktus sutaisysi radiją, o sutaisęs pasiklausyk jos.

Nieko aplink gero nematysi, todėl nueik į pirmą traukinį ir atsigulk šalia Luko. Netrukus pasimylėsi.

NETIKĖTAS ATRADIMAS
Veikėjai: Lukas vaikystėje
Papildomi taškai: nėra
Vieta: Wishita karo bazė
Taškai: nėra

Išlipęs iš lovos atidaryk duris. Koridoriuje pasiklausyk, ką šneka tavo tėvai. Kai mama tavęs laukėsi, buvo šalia artefakto, tad tu gavai keistos radiacijos. Ir tai yra tavo vizijų priežastis. Tavo tėvas atidarys duris ir nebus džiaugsmingas.

PASKUTINIS LAIKO SKAIČIAVIMAS ATGAL
Veikėjai: Lukas, Carla
Papildomi taškai: nėra
Vieta: Wishita karo bazė
Taškai: nėra

Atvažiuos Lukas ir Carla, jie pašnekės, tu galėsi pradėti valdyti Luką. Spaudyk mygtukus, ir Lukas priartės prie durų. Atidaręs duris išeik į lauką. Atėjęs į didžiulį kambarį surasi artefaktą.

PIRMOJI PABAIGA (GEROJI):
Vyriškis iš Oranžinių klano nori susikauti su tavimi. Ši kova nėra sunki, nes reikia saugantis jo smūgių kontratakuoti. Kai tavo skaitiklis visiškai prisipildys, atakuok, ir vyriškis nuo tavo smūgio įkris į artefaktą.

Saugokis, nes vienas iš kareivių pradės šaudyti į tave. Po to turėsi susikauti su Violetiniu klanu. Tiesiog saugokis, nes viską padarys Lukas. Viską užbaigsi, kai mergaitę padėsi ant artefakto. Carla įeis į vidų ir visi taps laimingi.

ANTROJI PABAIGA (BLOGOJI):
Vyriškis iš Oranžinių klano nori susikauti su tavimi. Ši kova nėra sunki, nes reikia saugantis jo smūgių kontratakuoti. Kai tavo skaitiklis visiškai prisipildys, atakuok, ir vyriškis nuo tavo smūgio įkris į artefaktą.

Saugokis, nes vienas iš kareivių pradės šaudyti į tave. Po to turėsi susikauti su Violetiniu klanu. Pralaimėk ir viskas baigsis.

TREČIOJI PABAIGA (BLOGOJI):
Oranžinio klano narys nori su tavimi susikauti. Pralaimėk jam ir pradėk valdyti Carlą. Leisk Carlai susikauti su juo, bet taip pat pralaimėk.

Yra ir daugiau žaidimo pabaigų, tačiau jos nelabai skiriasi nuo šių trijų variantų.

EPILOGAS
Veikėjai: nėra
Papildomi taškai: 200
Vieta: Kažkur Žemėje
Taškai: nėra

Atsisėsk, atsipalaiduok ir pažiūrėk žaidimo pabaigą. Puikus darbas, nes tu įveikei žaidimą. Laimėjęs žaidimą gausi du šimtus papildomų taškų.

KODAI

FAHRENHEIT
Įveskite kaip vardą J80L14FD ir atrakinsite visus lygius ir epizodus.

PSYCHONAUTS
Žaidimo metu laikykite L1 + R1 ir greitai spauskite

Visos Psi galios: Apskritimas(2), Trikampis, R2, L3, Trikampis.

Maksimalus rangas ir visos Psi galios: L3, R3, L3, R2, Apskritimas, R2.

Visos galios patobulintos: Apskritimas(2), Trikampis, R2, L3, Trikampis.

Visi daiktai: R3, Apskritimas, R2(2), L3, Trikampis.

Nepažeidžiamumas: Apskritimas, R2, Apskritimas(2), Trikampis, L2.

Pilna gyvybė: L3, R2(2), Apskritimas, X, R3.

Pilna amunicija: R3, X, L3(2), Trikampis, Apskritimas.

Pilni strėlių antgaliai: X, R3(2), R2, Trikampis, X.

ULTIMATE SPIDER-MAN
Pasirinkite Controller Setup options meniu. Tada ten spauskite kombinacijas.

Visi objektai: Aukštyn, Dešinėn, Žemyn, Kairėn, Žemyn, Aukštyn, Dešinėn, Kairėn.

Visi veikėjai: Dešinėn, Žemyn, Dešinėn, Žemyn, Kairėn, Aukštyn, Kairėn, Dešinėn.

Visi komiksų viršeliai: Kairėn(2), Dešinėn, Kairėn, Aukštyn, Kairėn(2), Žemyn.

Visi koncepciniai piešiniai: Žemyn(3), Aukštyn, Žemyn, Aukštyn, Kairėn(2).

TOTAL OVERDOSE
Žaisdami laikykite L1 + L2 + L3 + R1 + R2 + R3 kelias sekundes, tada spauskite kombinacijas.

Pilna sveikata: X, Kvadratas, Apskritimas, Trikampis.

Visi Loco judesiai: Apskritimas(2), L2, R2.

Visi ginklai: Trikampis, L1, R2, Kvadratas.

Maksimalus atsukimas: R1, R2, L2, X.

THE SUFFERING: TIES THAT BIND
Žaisdami laikykite L1 + R1 + X ir spauskite kombinacijas.

Nepažeidžiamumas: Žemyn, Aukštyn, Žemyn, Aukštyn.

Pilna sveikata: Žemyn(3), R2, Aukštyn(2), Žemyn, Aukštyn, R2.

Pilnas Xombium butelis: Dešinėn(2), Aukštyn(2), R2, Kairėn, Dešinėn, R2, Dešinėn, Aukštyn, Dešinėn, R2.

Pilnas kraujas: Žemyn, Aukštyn, Kairėn, Dešinėn.

Pilna beprotybė: Dešinėn(3), R2, Kairėn(2), Dešinėn(2), R2.

Pilnas prožektorius: Aukštyn, Kairėn, Žemyn, Dešinėn, Aukštyn, Dešinėn, Žemyn, Kairėn, R2.

Arsenalas: Žemyn, Dešinėn, Aukštyn, Kairėn, Žemyn, R2, Kairėn(2), Dešinėn(2), R2, Žemyn, Aukštyn, Kairėn, Dešinėn, R2.

Perkrauti amuniciją turimam ginklui: Dešinėn(2), Žemyn, Aukštyn, Kairėn, Dešinėn, Kairėn(2), R2.

Užpildyti tolimo ginklo amuniciją: Kairėn(2), Aukštyn, Žemyn, Dešinėn, Kairėn, Dešinėn(2), R2.

Šratinis šautuvas su pilna amunicija: Kairėn(3), Žemyn(3).

Visi daiktai ir ginklai išskyrus Gonzo Gun: Žemyn, Aukštyn, Žemyn, Kairėn, Dešinėn, Kairėn, R2, Aukštyn, Kairėn, Žemyn, Dešinėn, Aukštyn, Dešinėn, Žemyn, Kairėn, R2, Žemyn(3), R2(2).

Gonzo Gun: Kairėn, R2(3), Dešinėn, Kairėn, Dešinėn, Kairėn, Aukštyn, R2(3), Žemyn, Aukštyn, Žemyn, Aukštyn, R2.

Granatos: Dešinėn(3), Kairėn(3).

Molotovo kokteiliai: Žemyn(3), Aukštyn(3).

Visi žemėlapiai: Kairėn, Dešinėn, Žemyn, Dešinėn, R2, Kairėn, Aukštyn, Kairėn.

Padidinti blogio karmą: Kairėn(2), Žemyn, Aukštyn, R2.

Padidinti gėrio karmą: Aukštyn(2), Dešinėn, Aukštyn.

Maksimali blogio karma: Kairėn, Žemyn, Kairėn, Žemyn, Kairėn, Žemyn, R2.

Maksimali gėrio karma: Aukštyn, Dešinėn, Aukštyn, Dešinėn, Aukštyn, Dešinėn, R2.

Švarus Torque: Žemyn, Aukštyn, Dešinėn, Kairėn.

Seno filmo režimas: Aukštyn, R2, Kairėn, R2, Žemyn, R2, Dešinėn, R2.

Psichodelinis režimas: Kairėn(2), R2, Dešinėn(2), R2, Aukštyn(2), R2, Žemyn(2), R2.

FAR CRY INSTINCTS
Veskite kaip kodus.

Visi žemėlapiai: TheWorldIsMine.

Nepažeidžiamumas: CarvErVitrUvian.

Nesibaigianti amunicija: BulletsofHell.

Nesibaigiantis adrenalinas: VitruviAnRush.

Papildoma sveikata: GiveMeHealth.

Greitesnis judėjimas: AmAFastMachine.

GAMEDUK

GT4
Endurance trasos po 24h

Kaip jas pereiti ar reikia sėdėti parą laiko kol pereisi vieną trasą?

Simantas, Kaunas

Taip, A-Spec režimu laikas eina tiesiogiai, taigi norint pilnai įveikti vieną iš šių Endurance trasų reikia 24 valandų. Ne, mes patys to nebandėme ir abejojame ar pasiryžtume bandyti, tačiau bandžiusių yra, savo patirtimi ir patarimais jie dalinasi GT forume štai čia: http://www.gtplanet.net/forum/showthread.php?t=53921. Galime pasakyti tik tiek, kad jei jau galvojate imtis šios užduoties, tai pasikvieskite į pagalbą keletą draugų ir žaiskite pakaitomis – tikrose 24h lenktynėse viename automobilyje keičiasi trys vairuotojai.

DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING
Secret mission 11

Nerandu 11 secret misijos.

Ši slaptoji misija yra 17-oje pagrindinėje misijoje. Po spear trial viršuje bus plyšys sienoje, pro kurį galite pralysti. Pasinaudokite šuolio aikštele, kad pasiektumėt aukštesnę vietą. Čia šokite ant lubų buomų viduriniame aukštyje ir rasite apšviestą figūrą, kurią patyrinėjus atrasite slaptą misiją.

BEYOND GOOD AND EVIL
Su Džeide Švyturyje

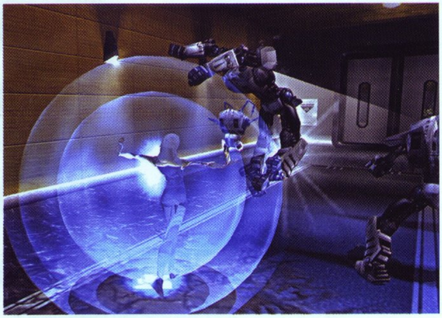
Po mūšio tarp griuvėsių reikia įvesti du kodus: 1 viršuje bokšte – 2867, o antro niekur nerandu. Nežinau antro kodo ir nerandu kur jį panaudoti.

Jei teisingai supratome vietą, tai antrame švyturio aukšte reikia nueiti iki vaikų kambario ir paveikslo, kuriame nupiešti batų padai. Paspaudus jungiklį pasirodys ekranas, tuomet iš inventoriaus reikia pasiimti Pey'j batus. Tada sukite juos, kol pamatysite du kodus apačioje. Kodą nuo kairio bato įveskite, tada grįžkite kur yra laivas su oro pagalve. Angare už reklamos rasite konsolę antrajam kodui, kur panaudosite dešinio bato kodą ir paspauskite pasirodžiusį raudoną jungiklį.

Atspėk žaidimus

Atspėk žaidimų pavadinimus iš ekrano paveikslėlių. Įrašyk juos į langelius, tada iš pažymėtų langelių sudaryk žodį ir įrašyk jį į kuponą gale. Burtų keliu išrinksime nugalėtoją, kuriam atiteks Logic 3 PS2 permatomas Inferno Red valdymo pultelis.

Praėjusio numerio nugalėtojas Pavelas Liubartas (Vilnius). Jam atitenka *Logic 3 PS2 Inferno Blue* pultelis.



Magic: The Gathering

RAVNICA: CITY OF GUILDS KORTOS

Praėjo daugiau nei mėnuo po *Ravnica: City of Guilds* pasirodymo parduotuvių lentynose. Ravnica daugelio jau vadinama vienu iš geriausių ir įdomiausių rinkinių per paskutiniuosius porą metų. Daugelio manymu, tiek *Mirrodin*, tiek *Kamigawa* neprilygsta šiam „gildijų miestui“. Taigi pažvelkime į geriausias šio rinkinio kortas.

VINELASHER KUDZU

1/1 už du manos... Ne taip ir gerai. Bet jo sugebėjimas augti kiekvieną kartą, kai jūsų pusėje atsiranda dar viena žemė, yra tiesiog nuostabus. Išmetus jį antru ėjimu ir nieko ypatingo nedarant po poros ėjimų jis jau tampa milžinu. O jei dar pridėjus *Sakura-Tribe Elder ar Wood Elves*? *Kudzu* pradeda augti tik dar greičiau. O kaip užtikrinti, kad rankoje visada būtų žemių, padedančių *Kudzu* augti? Ar kažkas pasakė *Sorotami*? Ar aš išgirdau tariant *Meloku*? ;).

Kudzu yra viena iš tų kortų, su kuriomis varžovas arba sugeba susitvarkyti, arba pralošia. Tikrai viena iš geriausių žalių *Ravnicos* kortų.

DARK CONFIDANT

Už du manos mes gauname 2/1 padarą su labai įdomiu sugebėjimu. Kaladėje, neturinčioje burtų, kainuojančių daugiau nei 3 manos, Dark Confidant puikiai tinka. Kiekvieną ėjimą prarandama gyvybės taškų (arba neprarandama, jei Confidant'as parodo tik žemes), bet tai nėra taip baisu.

Galų gale jis pats sugeba daryti varžovui po du žalos taškus. O jei jūsų gyvybės taškai ir nukris iki pavojingos ribos, visada galima pačiam sunaikinti *Confidant'ą*.

Iš pradžių į *Dark Confidant* žvelgiau su švelniu pesimizmu. Bet mano nuomonė greitai pasikeitė. Turbūt geriausia juoda *Ravnicos* korta.

LOXODON HIERARCH

Mielas drambliukas, ar ne? Už 4 manos mes gauname 4/4 padarą. Skamba gerai. Ateidamas į žaidimą duoda jums 4 gyvybės

taškus. Nuostabu! Ir sugeba pasiaukodamas regeneruoti visus likusius jūsų padarus. Dieviška. Kiekviena kaladė, turinti žalios ir baltos spalvos, norės turėti tokių. Nesvarbu, ar tai bus kontrolė, ar labai agresyvi kaladė — jis tiesiog tinka visur.

CHAR

Pirmiausia reikia suprasti, kad du žalos, kuriuos padaro jums *Char*, yra niekis. Ką reiškia tie du žalos, jei jūsų oponento gyvybės taškai jau nukrito iki 0? *Char* taip pat sugeba pats vienas susitvarkyti su labai galingais padarais. Pirmą kartą per *Magic*'o istoriją raudonasis magas galės daryti 4 žalos už 3 manos... Ir tai tikrai yra nuostabu.

DIMIR CUTPURSE

Už 3 manos — 2/2 su labai geru gebėjimu. Kiekvienas jo sėkmingas smūgis — didžiulis pranašumas jį valdančiam žaidėjui. Kartais *Cutpurse* bus labai sunku išgyventi (ak, tie *Shock*'ai)... Kartais jis tiesiog neturės kaip pulti, nes priešininko bus galingesni padarai... Bet kiekvieną kartą, kai niekas jam netrukdys, jį kontroliuojantis žaidėjas švęs didžiulę pergalę.

Ir tai dar ne viskas. Dar ne viena gera korta laukia savo eilės sušvisti. Verta paminėti tokias kortas: *Firemane Angel, Vultorous Zombie* ir t. t. Bet palikime tas retas (*Rare*) kortas ir pažvelkime į keletą geriausių uncommon kortų.

LIGHTNING HELIX

Puiki korta, dėl kurios vienos galima pakeisti vien raudoną kaladę į raudonai baltą. Turiu

pripažinti — netgi jei nebūtų *„gain 3 life"*, ši korta vis viena būtų labai gera. Tik palyginkite ją su *Volcanic Hammer*. Vien tai, kad *Helix* yra *Instant*, didžiulis jo pranašumas.

PUTREFY
Už 3 manos jūs galite ramiai, be jokių trukdžių atsikratyti vienu padaru ar artifaktu. Ar dar reikia aiškinti, kodėl ši korta yra tokia gera? Tiesiog palyginkite ją su *Dark Banishing*. Įžvelgiate skirtumą?

DEVOURING LIGHT
Korta, kurios *White Weenie* seniai norėjo. Pigus būdas atsikratyti didžiausiais ir pikčiausiais varžovo padarais. Kartais dėl *Convoke* tai net galima atlikti nepasukant nė vienos žemės.

O aš dar nepaminėjau geriausios visų laikų „sienos" *Carven Caryatid*, labai gero kortų traukimo burto *Telling Time* ir kitų... *Ravnica: City of Guilds* yra puikus rinkinys. Labai galingas, bet kartu ir puikiai subalansuotas. Taip

pat džiugu, kad po ilgo laiko mes grįžtame į tikrąjį *fantasy* pasaulį. Puiki atgaiva po bespalvio *Mirrodin* ir rytietiškosios Kamigawos. Ugnimi alsuojantys drakonai, išdidieji angelai... Sveiki sugrįžę. Mes jūsų pasiilgome.

Štai ir viskas. Kaip visada, laukiu jūsų užpildytų anketų su klausimais, patarimais ar pasiūlymais. Ir tegu jūsų drambliukai visada būna Hierarchai ;).

qdoom

MAGIC THE GATHERING KUPONAS

Mano klausimas žurnalui:

____

Mano patarimas žaidėjui:

____

Vardas Pavardė, adresas

____

Yu-Gi-Oh! SKUBĖJIMAS IR TAKTIKA

Kantrybė — dorybė. Skubos darbą velnias gaudo. Kiek tiesios yra šiose patarlėse ir kokią įtaką jos turi *Yu-Gi-Oh*? Apie tai šiame straipsnyje.

— *Shining Friendship* puolimo režimu.

— Cha. *Trap Hole*!

— Na, gerai... *Monster Reborn* renkantis *Summoned Skull*!

— Ouch...

Dažniausia žaidėjas po to pradeda teisintis: „Iš kur aš galėjau žinoti, kad jis turi *Monster Reborn*?". Paklausus, ar *Shining Friendship* tuo metu kėlė jam didelę grėsmę, jis tiesiog pradeda kažką murmėti, lakstyti ratais ar šokinėti nuo kėdės ant kėdės. Tai yra puikus pavyzdys, kaip žaidėjas persistengia (aš apie žaidime susiklosčiusią situaciją, o ne apie šokinėjimą ;)). Kitaip sakant, kas per daug, tas nesveika. Kita situacija:

— *Dark Magician* aukojant šiuos du padarus!

— *Trap Hole*.

Šiuo atveju žaidėjas vieną kortą (*Trap Hole*) iškeičia į tris (du paaukotus padarus ir magą).

Dažnai žaidėjai tegalvoja, kaip iškviesti galingiausią padarą žaisti nepasvarstydami apie galimas pasekmes. Juk galima tai padaryti ir vėliau — kai varžovas neturi užverstų kortų, kai galima nujausti, kad jam baigėsi monstrų naikinimo burtai.

Labai svarbu išmokti naudoti monstrų naikinimo burtus tik tada, kai tikrai reikia. Galbūt kitą ėjimą jūs išmesite didesnį padarą, nei dabar turi jūsų oponentas? O gal jūsų varžovas kitu ėjimu paaukos tą monstrą išmesdamas galingesnį? (čia jau reikia žinoti nemažai apie varžovo kaladę). Įsivaizduokite tokią situaciją: žaidime turite *Mystical Elf* gynyboje. Varžovas — 1500 ATK monstrą. Ar verta dabar naudoti *Fissure*? Žinoma, kad ne. Situacija nepavojinga, šiuo metu kažkokios ypatingos grėsmės nėra, o kaladėje tikrai atsiras padarų, kurie susitvarkys su varžovo padaru. O labai dažnai žaidėjai tokiais atvejais panaudoja burtą, puola su elfe... Tokiu atveju varžovas beveik visada sugebės susitvarkyti su elfe ir įgyti iniciatyvą.

Žaidėjai persistengia ir kitaip. Kartais tiesiog primeto monstrų ir stengiasi greitai susidoroti su varžovu. Deja, jiems dažnai tenka nusiminti pamačius *Raigeki* tipo kortą. Niekada taip nedarykite. Jei tuo metu užtenka tik vieno ar dviejų monstrų, kad būtų išlaikytas varžovo spaudimas — nemeskite daugiau.

Dark Hole, Raigeki, Lightning Vortex ar kitos panašios kortos yra labai geros. Deja, žaidėjai jas dažnai naudoja norėdami sunaikinti tik vieną monstrą. Dažniausiai to visai nereikia. Jei jau norite naudoti tokias kortas norėdami pašalinti tik vieną monstrą, būkite įsitikinę, kad žaidimas baigsis iš karto po kitos atakos.

Visa tai žinodami jūs galite ne tik daugiau nedaryti tokių klaidų, bet ir daryti viską, kad jūsų varžovas darytų tokias klaidas. Dažnai varžovai tiesiog lips į paruoštus spąstus tegalvodami apie tuos kelis šimtus papildomų gyvybės taškų, kuriuos jie iš jūsų atims, ar apie tą menką monstrą, kurį jie dabar sunaikins. Tai darant jums nebūtina sukurti kažkokią ypatingą situaciją žaidime, kai varžovas tiesiog neištvers. Naudokitės psichologija — įvairiomis grimasomis stenkitės parodyti, kad tai geriausias jūsų monstras (nors taip nėra) ir priverskite priešininką suklysti.

Visada paklauskite savęs prieš ką nors darydami — „ar man to tikrai dabar reikia?". Tada pagalvokite. Ir tik tada priimkite galutinį sprendimą. Ateityje jums tokių pamąstymų prireiks vis rečiau ir rečiau — patirtis darys savo.

Keletas visiškai žioplų klaidų (tikiuosi, pasimokysite iš jų):

1. Žaidėjas padeda užverstą spąstų kortą ir garsiai paskelbia, kas ten yra.
2. Žaidėjas išmeta monstrą ir po to iš karto sužaidžia *Dark Hole*.
3. Žaidėjas turi užverstą *Imperial Order*. Priešininkas meta *Mystical Space Typhoon* nurodydamas būtent šią kortą. Žaidėjas tiesiog padeda *Imperial Order* į kapinyną.
4. Pralaimėjimas dėl *Tower of Babel*... Gėda.
5. Žaidėjas ištraukia Raigeki ir iš karto ją meta norėdamas sunaikinti vienintelę užverstą varžovo kortą. Paaiškėja, kad tai yra *Witch of the Black Forest*, kuri mirdama nutaria surasti *Yata Garasu*.

Šį mėnesį tiek. Kaip visada, laukiu jūsų anketų su klausimais, pasiūlymais ir patarimais.

Mindaugas aka qdoom

Papildymą laimėjo:
Benas Normantas, Vilnius
Eligijus Bajokas, Vilnius

YU GI OH KUPONAS

Mano klausimas žurnalui:

____

Mano patarimas žaidėjui:

____

Vardas, pavardė, adresas

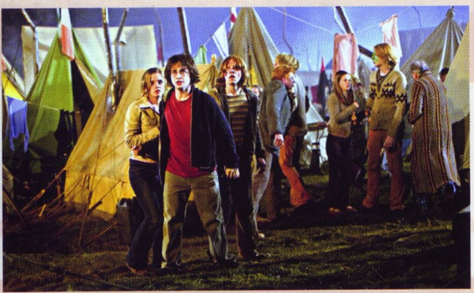
____

Penki skaitytojai, atsiuntę užpildytus kuponus, laimės Flaming Eternity papildymo pakuotes (boosterius).

Haris Poteris ir ugnies taurė

Harry Potter and the Goblet of Fire

Režisierius: Mike Newell | **Aktoriai:** Daniel Radcliffe, Rupert Grint, Emma Watson|
Data: 2005-ieji | JAV



Tuoj prasidės dar viena džiaugsmingai šventinė ir magiška Hario Poterio euforija. Ketvirtosios (ir, kaip reikėtų tikėtis, paskutinės su dabartiniais aktoriais) filmo serijos „Ugnies taurė" premjeros jau ką tik praūžė pro didžiuosius JAV miestus, o Lietuvoje jo sulauksime visai netrukus.

Ketvirtojoje serijoje Harį pasitinkame sunerimusį — jo įgimtą randą ant kaktos pradeda skaudėti; galbūt jis net sukelia paslaptingas vizijas. Tiesa, šį nerimą greitai užgožia kelionė į Hogvartsą, į Burtininkų mokyklą, kur Haris su draugais pradės jau ketvirtuosius magiškų studijų metus. Susitikęs su savo neišskiriamais draugais Hermione ir Ronu, Haris netrukus susipažįsta su dar vienu „Gynybos prieš tamsiuosius menus" mokytoju Mad-Eye Moody, buvusiu tamsiųjų burtininkų gaudytoju, sutikusiu pasidalinti patirtimi su jaunaisiais mokiniais. Dar Haris, be abejonės, patenka į jaunųjų burtininkų komandą, kuri turi atstovauti mokyklai Tri-Wizard turnyre. Šio prestižinio turnyro, kurio metu kaip įmanoma geriau reikia atlikti tris magiškas užduotis, nugalėtojas gauna taurę, tūkstančio galionų prizą ir tarptautinės burtininkų bendruomenės pripažinimą.

Bandydamas suspėti atlikti savo mokyklos darbus, bendrauti su draugais ir ruoštis šiam turnyrui, jau nekalbant apie ir toliau besitęsiančius nemalonius santykius su profesoriumi Sneipu, Haris nė nesusivokia, kad pats baisiausias pasaulio burtininkas, Lordas Voldemortas, su nekantrumu laukia, kol Haris sugebės laimėti Tri-Wizard trofėjų ir taip sugrąžins piktajam burtininkui galias...

Naujausią Hario Poterio filmą lydės ir to paties pavadinimo žaidimas, skirtas visoms dabartinėms konsolėms. Žaidimas turi pasirodyti dar anksčiau nei filmas — lapkričio viduryje, tad nekantraujantieji jau tuoj pat galės pasinerti į naujus Hario Poterio ir jo draugų nuotykius.

„Haris Poteris ir ugnies taurė" Lietuvos kino teatruose nuo gruodžio 2 dienos.

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS LIETUVOJE

LAPKRITIS

02 BUZZ
02 XENO SAGA 2
03 DEAD TO RIGHTS 2
03 RESIDENT EVIL 4
03 THE SIMS 2
04 BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
04 CONFLICT: VIETNAM PLATINUM
04 WITHOUT WARNING
09 EYETOY: PLAY 3
09 JAK X
09 SINGSTAR -80'
10 HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE
11 CRASH TAG TEAM RACING
11 GUN
11 MATRIX: PATH OF NEO
16 SLY RACCOON 3
17 CAPCOM CLASSICS COLLECTION
17 FROM RUSSIA WITH LOVE
18 CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE
18 NBA 2K6
18 NHL 2K6
18 SHREK: SUPER SLAM
18 WORLD POKER TOUR
23 RATCHET: GLADIATOR
23 SOUL CALIBUR III
24 NEED FOR SPEED: MOST WANTED
25 ED EDD N EDDY
25 TRUE CRIME: NEW YORK CITY

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

LAPKRITIS

04 CRASH TAG TEAM RACING
04 EYETOY: PLAY 3
04 JAK X: COMBAT RACING
04 RESIDENT EVIL 4
04 SINGSTAR '80S
04 THE SIMS 2
04 XENOSAGA EPISODE II: JENSEITS VON GUT UND BOSE
11 CRIME LIFE: GANG WARS
11 GAELIC GAMES: FOOTBALL
11 GUN
11 HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE
11 RED BARON
11 S.L.A.I.: STEEL LANCER ARENA INTERNATIONAL
11 SLY 3: HONOR AMONG THIEVES
11 THE INCREDIBLES: RISE OF THE UNDERMINER
11 THE MATRIX: THE PATH OF NEO
11 WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2006
11 WWII: SOLDIER
17 PETER JACKSON'S KING KONG
18 BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
18 CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE
18 DANCING STAGE MAX
18 FROM RUSSIA WITH LOVE
18 JACKED
18 KAIDO RACER
18 RATCHET: GLADIATOR
18 SHADOW THE HEDGEHOG
18 SHREK SUPERSLAM
18 SOUL CALIBUR III

TOPAI

VA TOP 15

1. GTA San Andreas
2. Dragon Ball Z: Budokai 3
3. NfS: Underground 2
4. GTA: Vice City
5. Final Fantasy X - 2
6. Silent Hill
7. Dragon Ball Z: Budokai 2
8. Tekken 5
9. Final Fantasy VII
10. NBA Live 2005
11. Burnout 3: Takedown
12. Devil May Cry 3: D A
13. Final Fantasy X
14. Prince of Persia Warrior Within
15. Jak 3

Nepamiršk, kad tik tu gali lemti šį topą! Įrašyk žaidimų pavadinimus į kuponą ir siųsk mums.

GNT Playstation 2 Top 10

Populiariausi žaidimai Lietuvoje.

1 Grand Theft Auto: San Andreas
2 FIFA 06
3 Gran Turismo 4
4 Burnout Revenge
5 Total Overdose
6 Grand Theft Auto: Vice City
7 Tekken 5
8 EyeToy Play 2
9 Backyard Wrestling 2: There Goes the Neighborhood
10 Medal of Honor European Assault

GNT PSP Top 5

Populiariausi žaidimai Lietuvoje.

1 Fired Up
2 World Tour Soccer
3 F1 Grand Prix
4 Ape Academy
5 Spider-Man 2

PlayStation 2

1 Pro Evolution Soccer 5
2 FIFA 06
3 The Warriors
4 Ultimate Spider-Man
5 Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi
6 Tony Hawk's American Wasteland
7 Star Wars: Battlefront 2
8 Tiger Woods PGA Tour 06
9 L.A. Rush
10 Wallace and Gromit: Curse of Were-Rabbit

PSP

1 FIFA 06
2 Burnout Legends
3 SSX On Tour
4 Tiger Woods PGA Tour 06
5 Midnight Club 3: Dub Edition
6 Marvel Nemesis: Rise of The Imperfects
7 Ridge Racer
8 Need For Speed Underground: Rivals
9 Virtua Tennis: World Tour
10 Spider-Man 2

Xbox

1 Pro Evolution Soccer 5
2 The Warriors
3 Star Wars: Battlefront 2
4 FIFA 06
5 Far Cry: Instincts
6 Tony Hawk's American Wasteland
7 Ultimate Spider-Man
8 Spartan: Total Warrior
9 Tiger Woods PGA Tour 06
10 L.A. Rush

Game Cube

1 Ultimate Spider-Man
2 FIFA 06
3 Spartan: Total Warrior
4 Dancing Stage Mario Mix
5 Tony Hawk's American Wasteland
6 WWE: Day of Reckoning 2
7 SSX On Tour
8 X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse
9 Madagascar
10 Resident Evil 4

GBA

1 Pokemon Emerald
2 Simpsons: Road Rage
3 Bratz: Rock Angelz
4 Spongebob: Super Sponge
5 Scooby-Doo! Mystery Mayhem
6 Disney Princess / The Lion King
7 Madagascar
8 Power Rangers: Dino Thunder
9 The Incredibles
10 Crash and Spyro Super Pack Vol 2